INDEKS Nr 320358

CENA 25000 zł

Świat GIER

9-10/93

KOMPUTEROWYCH

IBM PC, AMIGA, Atari ST, C-64

Opracowanie i realizacja wszelkich form grafiki i animacji komputerowej.

ALFIN STUDIO GRAFIKI I ANIMACJI KOMPUTEROWEJ

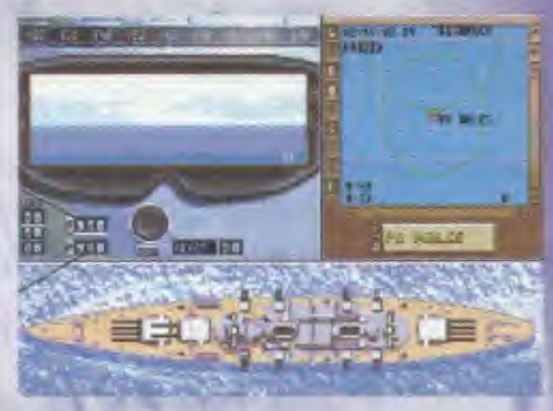
ALFIN - BYDGOSZCZ, ul. ŚWIĘTOJAŃSKA 2/7, tel. (52) 28-79-20, fax (52) 22-64-03

SPIS TREŚCI

Od Redakcji 1
Listy 2
Między nami, graczami 3
Pool of Radiance Mapy 6
Syndicate 10

Goal! 14
Robbo 16
Titus the Fox 17
Carrier Command 18
Street Fighter 2 22
Fairy Tales 24

Coredat Core Wars 26
Epic 28
Sklep ŚGK 31
Plakat 32
Eye of the Beholder II 35
Great Naval Battles North Atlantic 38



Star Trek 44
Utopia 46
Wing Commander II 49

Putty Putty 52

Railroad Tycoon 54
C-64 56
Gry platformowe 58
Triki 60
Market 62

CZEŚĆ!

Lato bezwzględnie się skończyło, ale przecież nie znaczy to, że skończył się czas zabaw i że mamy się umartwiać. Wręcz przeciwnie, dla GRACZY dopiero teraz wszystko się zaczyna - nowe komputery, nowe gry, nowe doświadczenia. Przejdźmy więc do konkretów.

Bieżący numer przygotowaliśmy tak, aby każdy znalazł coś dla siebie. Są więc opisy gier platformowych, symulacyjnych, strategicznych. Prócz tego, na życzenie Czytelników, wprowadziliśmy nowy dział dotyczący gier na C-64.

Kończymy nasz wakacyjny konkurs na temat "Moja ulubiona gra". Wyniki ogłosimy w następnym, grudniowym numerze.

Jeśli chodzi o konkurs dla prenumeratorów, to oczywiście trwa on nadal. Należy tylko wspomnieć, że aby wziąć w nim udział, nie musicie przysyłać do redakcji swoich blankietów. Wystarczy, że wpłacicie odpowiednią sumę i... poczekacie na losowanie.

Na koniec jeszcze jedna sprawa. Zapewne zauważyliście, że wbrew obietnicy obecny ŚGK także jest numerem podwójnym. Niestety, tym razem nie udało nam się przejść na cykl miesięczny i do końca tego roku zapewne się to nie uda. No cóż, siła wyższa - wcześniejsze opóźnienia właśnie teraz i w ten sposób dają o sobie znać.

REDAKCJA

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 1. Numer 9-10 Indeks 320358 IX-X 1993

Redakcja: Piotr Pieńkowski (red. naczelny), Wojciech Stawski (red. techniczny), Krzysztof Wirszyłło (red. graficzny), Tomasz Łoboda (korespondencja), Andrzej Kentzer (kolportaż), Krystyna Salasińska

Współpraca: Szymon Grabowski, Jacek Karolczak, Tomasz Kukoszczyński, Tomasz Kulbacki, Dariusz Lewkowski, Arkadiusz Matczyński, Dominik Młyński, Piotr Orcholski, Marek Telecki

Adres redakcji: ŚGK, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel. 28-79-20, fax 22-64-03

Druk: Łódzkie Zakłady Graficzne, ul. Dowborczyków 18

Wydawca: PWH ALFIN sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, Konto: Bank PKO S.A. Bydgoszcz 5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Okładka ŚGK 9-10/1993: Krzysztof Wirszyłło

Plakat: Krzysztof Wirszyłło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmian treści nadsyłanych materiałów.

*listy*listy*listy*listy*listy*listy*

Na początek kilka Waszych listów i naszych odpowiedzi na tematy ogólne.

W ŚGK nr 5-6/93 na stronie 60 znajdują się screeny z gry ***Supremacy****. W lewym górnym rogu jest zdjęcie, które przedstawia mapę wszechświata i różne takie. Chodzi mi właśnie o to zdjęcie. Kiedy kupiłem ŚGK, oglądałem go i wszystko było normalnie, ale podczas kolejnego studiowania pisma niechcący potarłem wspomniane zdjęcie i ukazała się tam twarz. Czy chodzi tu o to samo co w Secret Service, gdzie co miesiąc w paru egzemplarzach zaznacza się tekst różnymi kolorami i nabywcy tych egzemplarzy otrzymują komputery?*

Sylwester Gawlikowski
Szprotawa

Niestety, nie. Twarz, o której wspominasz, była tam zawsze - tak skonstruowali grę jej autorzy. Prawdopodobnie wcześniej tego nie zauważyłeś.

A tak w ogóle, jeśli będziemy organizować jakieś konkursy, to raczej nie takie, w których sędzią jest ślepy traf.

Wprowadziliście Triki, ale czy nie pomyśleliście o tym, że przeciętny "połykacz" gier nie umie czytać w myślach "co jest na co"?

Łukasz Gładki
Strzelce Kraj.

Nie ukrywamy, że z Trikami mamy problem. Generalnie są przeznaczone na AMIGĘ, ale sporo jest takich, które "chodzą" na wszystkich komputerach. Trudno poszczególne pozycje raz rozdzielać pod tym kątem, a raz łączyć, nie wspominając o tym, że niepotrzebnie zajęłoby to kilka razy więcej miejsca. Musimy nad tym jeszcze popracować.

Czy moglibyście:
1. Opisać grę ***Diana Sisters*** *lub* ***Fred Flinston****?*
2. Założyć sklep z grami na C-64?

Janusz Felc
Nowy Sącz

Po pierwsze, nie opisujemy gier na zamówienie, ale Wasze sugestie są bardzo dla nas ważne, ponieważ w spornych momentach to one decydują, jaki opis pójdzie w numerze.

Po drugie, SKLEP z grami na C-64 jest fajnym pomysłem, ale w tej chwili nie jesteśmy w stanie spełnić tej prośby. Po prostu w SKLEPIE dysponujemy TYLKO tymi tytułami i TYLKO dla tych komputerów, jak to jest podane w spisie. Dotyczy to także tych wszystkich, którzy zamawiają u nas gry na inne (zbliżone) konfiguracje.

Uwaga: jeśli zamówienie wykracza poza nasze możliwości z wyżej wymienionego powodu, to zrozumiałe, że nie będziemy go realizować.

Bardzo bym chciał, żebyście do mnie napisali krótki liścik, byłbym bardzo wdzięczny. Mój adres znajdziecie na odwrocie koperty. Z góry dziękuję!!!

Damian Jakubiec
Siemianowice Śl.

Listów z takimi prośbami dostaliśmy ostatnio naprawdę całe mnóstwo (to chyba jakaś epidemia). Kiedyś pisaliśmy już na ten temat, ale na wszelki wypadek powtarzamy - NIC Z TEGO! PO PROSTU NIE JESTEŚMY W STANIE TEGO ZROBIĆ, NAWET WYJĄTKOWO! Koniec, kropka, ani słowa więcej.

Zajmijmy się teraz piractwem, a dokładniej Waszymi opiniami na ten temat. Fragmenty listów celowo pozostawiliśmy bez komentarza - może to banał, ale w końcu każdy ma prawo do własnego zdania.

Jeśli chodzi o piractwo, to będzie się ono coraz bardzie rozpowszechniało, dopóki oryginały dobrych programów nie znajdą się w sprzedaży. Kiedy spodoba mi się opis jakiejś fajnej gierki, idę do sklepu, a tu oferuje się mi bzdurne zręcznościówki, które są dobre dla przedszkolaków.

SUM

Chciałbym powiadomić Agnieszkę Tomaszewską, że nie tylko ją obchodzi piractwo. Ja także chciałbym kupować oryginalne gry i również nie mam gdzie.

Maciej Oleksy
Piła

Nie oszukujmy się, ale prawie wszyscy użytkownicy komputerów korzystają z pirackiego oprogramowania. Powody są dwa:
1. Dostępność na rynku - prawie żadna.
2. Cena - ogromna różnica.
Przykład? Proszę bardzo. Do CDTV jeden program na płycie kompaktowej to wydatek 1.150.000 zł! SZOK! Muszę przyznać, że jestem coraz bardziej zniechęcony. Te problemy dotyczą także programów użytkowych.

Wiesław Kowalski
Wałbrzych

Nie popieram piractwa, ale znam sytuację wielu ludzi i niejeden komputerowiec musiałby zbierać przez dłuższy czas pieniądze na jakąś dobrą grę.
(...) Osobiście jestem jeszcze w o tyle dobrej sytuacji, że mogę sobie pozwolić na jedną w miarę drogą grę w miesiącu, ale jest to dla mnie już prawie zupełna ruina finansowa. Wielu moich kumpli dziwi się mi, bo za te pieniądze miałbym mnóstwo kopii piratckich.

Thompson

Piractwo? Dopóki prawo nie zabrania, a wszak ustawy nie ma, dotąd jest to działalność legalna, to chyba oczywiste i logiczne, czyż nie? Przecież całe to pranie mózgu na temat piractwa to propaganda garstki interesownych i co tu ukrywać, wpływowych osób. Propaganda ta wpływa na umysły, zwłaszcza ludzi słabszych charakterów, skłonnych do kompleksów, poczucia winy i przejaskrawień moralnych. W efekcie niektórzy już teraz chcą przestrzegać ustawy, która dopiero może być, a której nie ma i nie wiadomo czy się pojawi... piękne "jaja", przepiękne. I w jakim kraju, pytam ja się, cena legalnej kopii sięga 20% pensji?! Ile jeszcze nasza Polska wytrzyma absurdów i sabotażu na zdrowym rozsądku?

Sławomir Chojnowski
Gdańsk

To wszystko, co przysłaliście nam ostatnio do redakcji na temat piractwa. Trzeba przyznać, że Wasze opinie mocno motywują do myślenia w tym temacie.

Do zobaczenia w następnym numerze.

Między nami, graczami...

Korzystając z chwilowej nieobecności **GRACZA**, postanowiłem dokonać abordażu na jego teren. Celem tego ataku jest zniwelowanie skutków działania na Twój umysł artykułów wyżej wspomnianego osobnika. Przybyłem więc, aby ratować wszystkich, których chce zniszczyć **GRACZ**, sprzedając im swój narkotyk - GRY oraz próbując dostarczyć wszystkim nałogowcom (tj. GRACZOM) argumentów, że ich nałóg uszlachetnia. Aby dowieść, jak pokrętny jest taki sposób argumentowania oraz do czego prowadzi słuchanie podobnych podszeptów wystarczy bliżej przyjrzeć się typowemu GRACZOWI (nałogowemu).

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Typowy GRACZ nałogowy jest anemikiem, płci i wzrostu dowolnego - zależnego od warunków osobnika przed nałogiem (przy czym badania statystyczne wskazują, że uzależnionych jest więcej mężczyzn niż kobiet). Kolejną cechą odróżniającą nałogowca od normalnego przedstawiciela gatunku Homo Sapiens jest niezwykle sina cera pokryta paskudnymi plamami (brak słońca oraz witamin). Nie są to jednak najgorsze ze zmian, jakie zachodzą w organizmie GRACZA. Znacznie bardziej niepokojące są takie objawy, jak:

- deformacja kształtu oraz zbliżanie się do siebie (nie mylić z zezem) źrenic oczu - powodem jest stopniowe przystosowywanie się tych organów człowieka do ciągłej obserwacji ekranu monitora. Zmiany te zachodzą do momentu wykształcenia się u GRACZA pojedynczego, prostokątnego oka.

- stopniowy zanik mięśni ramienia oraz przedramienia - ponieważ ręka GRACZA spoczywa niezmiennie w jednym i tym samym miejscu (tj. w okolicach joystika - w wolnym tłumaczeniu "wesołej pały") wyżej wspomniane części ciała stają się zbędne.

- nadmierny rozrost mięśni prawego (lub lewego - w przypadku GRACZY - mańkutów) nadgarstka oraz nadnaturalny rozrost kciuka i palca wskazującego - jest to kolejny przykład przeobrażania (wyniszczania!) organizmu w celu jego przystosowanie do jedynego urządzenia technicznego, jakim potrafi posługiwać się GRACZ, tj. wspomnianego już joysticka.

Wszystko, co dotychczas napisałem o cielesnej powłoce GRACZA, jest jednak tylko etapem przejściowym w jego ewolucji. Wykonane na komputerze badania symulujące wykazały, że za około ćwierć wieku ciało GRACZA przyjmie kształt jednookiej gruszki z pojedynczą cieńką macką zakończoną trzema palcami.

UMYSŁ GRACZA

Zmiany zachodzące w umyśle GRACZA są najstraszliwszym efektem działania nałogu. Ich charakter nie jest jednolity, jak to ma miejsce w przypadku ewolucji cielesnej, ponieważ w ich przypadku występuje dalece idąca zależność od preferowanych przez nałogowca GIER. Wspólne są jedynie:

- ograniczenie ilości rozpoznawanych kolorów - stopień upośledzenia zależy od zastosowanej w komputerze karty graficznej;

- ograniczenie możliwości odbierania dźwieku - stopień upośledzenia zależy od zastosowanej w komputerze karty dźwiękowej;

Ponadto u GRACZY występuje też stopniowy zanik umiejętności posługiwania się ludzką mową na rzecz przeróżnych dygitalizowanych efektów dźwiękowych (tj. wybuchów, strzelania, rąbania, siekania, rzucania surowym mięsem o ścianę, itp).

I jeszcze jedna charakterystyczna cecha: GRACZ nałogowy zapytany przez swoją DZIEWCZYNĘ, jak ją kocha, odpowiada zazwyczaj, że skończyłby dla niej każdą GRĘ.

Pozostałe skutki GRANIA są już różne dla różnych osobników, dlatego też zasygnalizuje je tylko paroma przykładami.

1. Nałogowy GRACZ AD&D stając przed zamkniętymi drzwiami natychmiast rozpoczyna poszukiwania w najbliższej okolicy ukrytych przycisków, dźwigni, zapadni, zamiast po prostu nacisnąć klamkę. Jeżeli ten sam rodzaj GRACZA otrzyma w szkole ocenę niedostateczną (edukacja tych osobników przebiega zazwyczaj z wielkimi oporami) będzie próbować unieszkodliwić nauczyciela przy pomocy Fireballa (tj. płonącej kuli papierowej).

2. W takiej samej sytuacji nałogowy GRACZ ZRĘCZNOŚCIOWY natychmiast próbuje usunąć wspomniany element architektoniczny bądź pedagogiczny przy pomocy tzw. kopa lub w przypadku posiadania niewielkiej siły fizycznej, dowolnego, ciężkiego przedmiotu.

3. Młodociany GRACZ SYMULACYJNY właściwie ciągle coś lub kogoś udaje, co ze względu na czasochłonne przeliczanie grafiki wektorowej powoduje, że jest on powolny do niemożliwości.

4. GRACZ STRATEGICZNY jest natomiast osobą nieporządaną na wszelakich tzw. imprezach. Zanim zajmie jakiekolwiek miejsce lub powie cokolwiek, pół nocy będzie się zastanawiał nad swoją pozycją strategiczną w grupie przed i po wykonaniu jednej ze wspomnianych poprzednio operacji.

Oczywiście, w Polsce o tak drastyczne przykłady działania nałogu jeszcze trudno. Wynika to z faktu stosunkowo krótkiego okresu, w którym byłeś wystawiony na działanie propagandy osobnika ukrywającego się pod ksywą **GRACZ**. Muszę się jednak przyznać, że nie wszystkich udało mi się uchronić przed jego wpływem. Kilka lat temu swoje metody wypróbował on skutecznie na naszych budowlańcach, dając im do ręki grę TETRIS. I dlatego nasze domy wyglądają tak, jak wyglądają (szczególnie te, które budowali początkujący GRACZE BUDOWLAŃCY). Sam więc widzisz, jak wielce niebezpieczny jest to osobnik.

To już wszystkie przestrogi. Jeżeli uda mi się skutecznie zaatakować pozycję GRACZA i zająć jego miejsce, postaram się przedstawić pokrótce podział rasowy GRACZY (tak, tak - taki podział istnieje) oraz sposoby walki z nałogiem.

ANTY-GRACZ

*PS. To ja, Wasz **GRACZ**. Chwilowo byłem nieobecny w redakcji ŚGK, a kiedy wróciłem, okazało się, że jakiś podejrzany osobnik bez ogródek zajął moje miejsce. I to kto, jakiś NORMALNY! HAŃBA!*

W tej sytuacji pozostało mi tylko jedno - wypowiedzieć wojnę ANTY-GRACZOWI i wszystkim podobnym kreaturom. Już rozpocząłem gromadzenie pocisków balistycznych, kończę przegląd helikoptera, miecz mam wyostrzony i wszystkie czary siódmego poziomu opanowane.

JURASSIC PARK

Myślę, iż trudno byłoby teraz o człowieka, któremu słowa "Jurassic Park" nic by nie mówiły. Film ten stanowi obecnie jedno z największych osiągnięć kinematografii - nie pod względem gry aktorskiej, oczywiście, lecz dzięki przedstawionemu w nim obrazowi świata.

Niejako logiczną kontynuacją filmu, do produkcji którego użyto komputery, jest gra komputerowa. I tu na pomoc wszystkim złaknionym dobrej zabawy pośpieszyła firma **Ocean**, której najnowsze dzieło to właśnie **Jurassic Park**.

Zabawę rozpoczynamy w momencie, gdy tytułowi bohaterowie wydostali się już z klatek i w chwili obecnej pilnie rozglądają się za obiadem. Naszą jedyną nadzieją na przeżycie jest odzyskanie kontroli nad parkiem. W tym celu należy: po pierwsze - włączyć centralny komputer; a po drugie - nie dać się zjeść. Byłoby to całkiem proste, gdyby nie banda Raptorów, jeden Tyranosaurus Rex oraz kilka innych gadów, którym idee pacyfistów są całkowicie obce.

Program składa się z dwóch części. Pierwsza z nich rozrywa się na zewnątrz budynków parku. Na ekranie widzimy wówczas trójwymiarowy obraz z lotu ptaka. Prawdziwa niespodzianka czeka nas, gdy wejdziemy do któregoś z pomieszczeń. Na monitorze pojawia się wówczas obraz widziany z perspektywy idącej osoby, podobnie jak miało to miejsce w Wolfensteinie. W tak widzianym świecie gonitwa z Raptorami po pokojach i korytarzach może przynieść naprawdę wiele emocji.

PINBALL DREAMS

Automat do gry, tzw. bilard, stanowił prehistorię gier komputerowych. Nie posiadał wprawdzie pamięci i żadnych szczelin, do których dałoby się włożyć dyskietkę, zbudowany był jednak z kondensatorów, tranzystorów i innych takich, co stanowiło pierwszy krok na drodze rozwoju komputerów. Ta kolorowa i wydająca z siebie niesamowite dźwięki maszyna przez długie lata panowała w różnego rodzaju klubach i lokalach, ciesząc się wielką popularnością. Jedynym jej mankamentem było to, iż każda gra wymagała rozstania się z kolejną monetą lub żetonem.

Pinball Dreams firmy **21st Century Entertainment** zapewni nam wiele dobrej zabawy bez konieczności ciągłych ofiar finan-

sowych. Program umożliwia sprawdzenie swojego refleksu na czterech planszach: *Ignition*, *Steel Wheels*, *Beat-Box* oraz *Nightmare*. Każda jest inna. *Ignition* jest najmniej skomplikowaną planszą, wbrew pozorom jednak gra na niej wymaga największych umiejętności. Motyw przewodni *Steel Wheels* stanowi podróż pociągiem. Grając w *Beat-Box* usłyszymy wiele ciekawych efektów dźwiękowch. Najciekawszą planszą jest *Nightmare*, której główną oprawę stanowi cmentarz przypominający nam stale o bezcelowości naszych wysiłków.

Na ekranie widzimy 1/3 planszy z zawsze centralnie umieszczoną na niej bilą. Ekran płynnie się przesuwa, cały czas śledząc ruch kulki, co sprawia niesamowite wrażenie. Z drugiej strony, trzeba przyznać, że czasem efekt ten jest trochę niewygodny, szczególnie gdy chcemy trafić w konkretny punkt. No cóż, jeśli gra się nie spodoba, można wrócić do starych, dobrych bilardów elektrycznych.

STRONGHOLD

Stronghold to najnowsze dzieło programistów z SSI opublikowane przez firmę **US Gold**. SSI przyzwyczaiło nas do bardzo dobrych gier strategicznych oraz jeszcze lepszych programów role-playing. **Stronghold** stanowi mieszankę obydwu tych gatunków, do której dodano jeszcze pewne elementy z ***Populousa***.

Postawowe zasady programu są proste. Tworzymy pięć postaci określając ich płeć, rasę, wiek, zawód, cechy charakteru oraz osobowość, następnie umieszczamy je w wykreowanym przez komputer świecie i dalej już tylko patrzymy, jak dają sobie radę... No, może niezupełnie. Od czasu, do czasu możemy pokierować ich ruchami.

Celem grającego jest zbudowanie silnej fortecy. Możemy to osiągnąć, uprawiając ziemię, co zapewni nam zapasy żywności, poszukując w okolicy szlachetnych kamieni i budując kopalnie, aby mieć stałe źródło dochodów, wreszcie cały czas rozbudowując samą fortecę. Jeśli będzie nam sprzyjać szczęście, możemy stworzyć nawet regionalny system handlowy. Niestety, w miarę rozwoju naszej siedziby zaczną pojawiać się kłopoty: orki, gobliny i wszystko to, co spotyka się w grach role-playing.

Do mocnych stron programu należy grafika. Na ekranie podziwiać możemy wspaniałe krajobrazy oraz widoki rozbudowującego się miasta. Autorzy postarali się również, aby wszystkie występujące w grze postacie były łatwo rozpoznawalne, co jest tym ważniejsze, iż wielkością dorównują one lemingom. Dobre wrażenie sprawia również funkcjonalny system komunikacji z graczem.

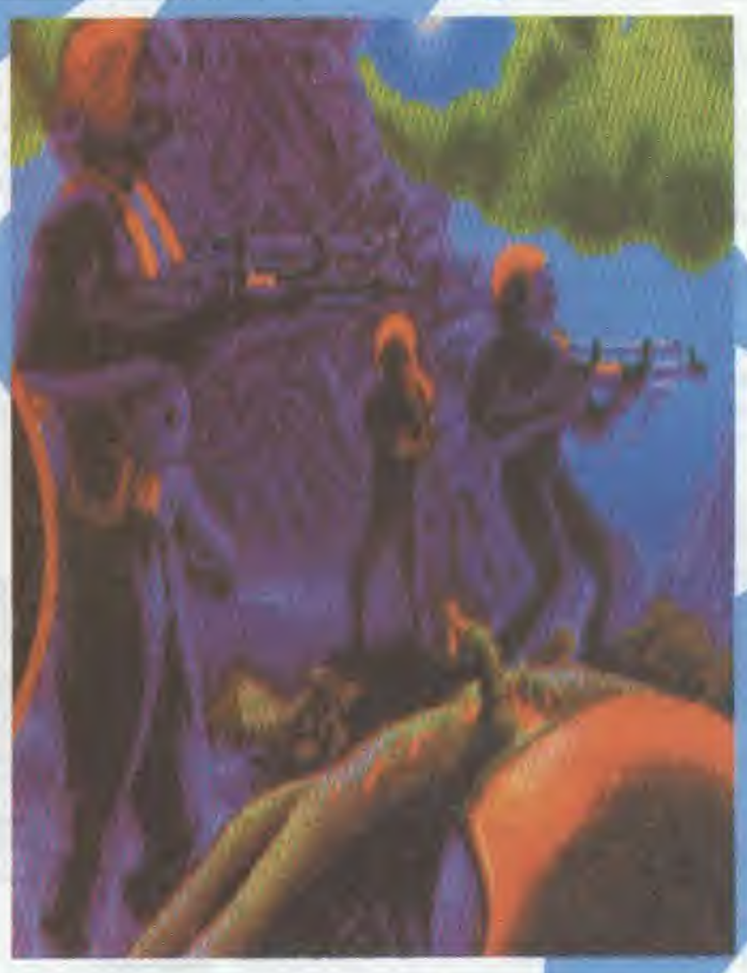
DIGGERS

Program **Diggers** przenosi nas na planetę Zarg. Jest ona zamieszkana przez kilka ras tytułowych Kopaczy, którzy co roku organizują zawody pt. *KTO WYKOPIE WIĘCEJ DIAMENTÓW!* Możemy pokierować jednym z czterech gatunków kopaczy. Oczywiście, każdy z nich posiada określone zalety i słabości liczone w kategoriach wytrzymałości, inteligencji, szybkości i cierpliwości. Cel gry jest prosty - kontrolowaną przez nas rasę mamy uczynić najbogatszą, co równa się wygranej w zawodach. Każdy etap gry rozpoczynamy na powierzchni. Wykorzystując specyficzne możliwości Kopaczy, należy dotrzeć do znajdujących się pod ziemią diamentów. Wydobyty kruszec może zostać wymieniony na pieniądze w lokalnym kantorze, co pozwoli nam uzyskać fundusze na zakup potrzebnego sprzętu, poczynając od apteczki, poprzez różnego rodzaju maszyny górnicze, zaś na kompletnym systemie podziemnej komunikacji kończąc. Większość etapów to prawdziwe kolosy, na których ukończenie poświęcić trzeba ogromną ilość czasu i jeszcze więcej wysilić umysł.

Jak wynika z powyższego opisu, **Diggers** to program stanowiący mieszankę (znakomitą zresztą) trzech typów gier: przygodowej, strategicznej oraz platformowej. Na tym jednak nie dość, bowiem **Diggers** zapewnia tyle dobrej zabawy, co wszystkie one razem wzięte. Ale, ale, powiedziałem chyba trochę za dużo. Czy coś się komuś podoba, czy nie, jest to w końcu sprawa gustu i odczuć indywidualnego gracza.

REUNION

Akcja gry **Reunion** toczy się w przyszłości. Ziemia jest już tak przeludniona, iż koniecznością staje się szukanie nowych siedzib dla gatunku homo sapiens. Na szczęście rozwój nowoczesnej techniki postępował równie szybko, co przyrost liczby mieszkańców Ziemi i dlatego podróże kosmiczne stały się czymś zupełnie normalnym. Jest więc szansa na ocalenie. Jako głównodowodzący programu kolonizacji, masz przed sobą trudne zadanie: wśród tysięcy planet musisz odnaleźć te, które będą spełniały surowe wymagania - odpowiednia atmosfera, duże pokłady surowców mineralnych, przyjazne dla ludzi otoczenie. W trakcie penetracji kosmosu możesz oczywiście spotkać Obcych. Niektórzy z nich będą realnie myślącymi facetami, których wystarczy tylko zachęcić do korzystnej dla obydwu stron wymiany handlowej, inni zaciągną się do Twoich sił zbrojnych, resztę zaś należy potraktować prądem elektrycznym.



Prawdziwa gra rozpoczyna się, gdy na planecie powstanie baza stanowiąca zaczątek przyszłej kolonii. Ten etap zabawy przypomina trochę ***Sim City***. Nasz czas wypełni wówczas budowa fabryk, kopalni, budynków mieszkalnych.

W trakcie gry spotkasz się oczywiście z całą masą problemów. W takich przypadkach możesz skorzystać z pomocy doświadczonych fachowców, którzy poradzą Ci, jak właściwie kierować kolonią.

Reunion przyciąga uwagę wspaniałą grafiką i animacją, jak również różnorodnością postawionych przed graczem zadań. W sumie - warto spróbować.

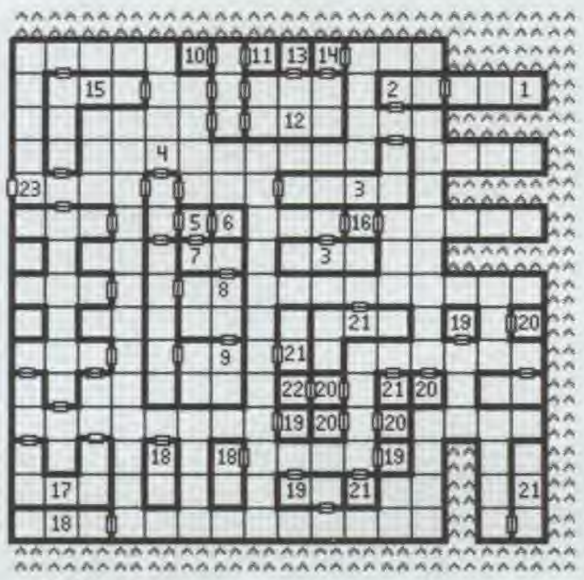
THE SEVENTH SWORD of MENDOR

Wciąż mało jest gier, które w pełni wykorzystują wszystkie możliwości A 1200, posiadacze tego komputera będą więc chyba zadowoleni, iż lista programów przeznaczonych dla ich "maszyny" wydłuży się wkrótce o kolejną pozycję, a mianowicie **The Seventh Sword of Mendor** firmy **Grandslam**.

Dołączona do gry historia mówi o wydarzeniach, które miały ostatnio miejsce w krainie Arcurann. Jej mieszkańcy otrzymali niegdyś od Bogów siedem magicznych mieczy stworzonych, aby ochraniać siedem królestw Arcurannu przed napaścią z zewnątrz. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie czarny charakter, który w tym przypadku nosi imię Medric. Człowiek ten zaprzedał swoją duszę Ciemnej Stronie (cokolwiek to oznacza) w imię swej fanatycznej żądzy władzy. Na kontynencie zwanym Wonghar rozpoczął gromadzenie wielkiej armii do ataku na Arcurann. W tych okolicznościach zwołano Wielką radę Siedmiu Książąt, aby postanowić, co robić dalej. W tym samym czasie zdarzyło się coś strasznego - ktoś skradł jeden z magicznych mieczy, miecz unii. Bez niego mieszkańcy Arcurann stali się bezbronni. Tylko od Ciebie będzie zależało, czy skradziony miecz powróci do swych prawowitych właścicieli, zanim nie będzie za późno.

Program oferuje graczowi wiele atrakcji: do spenetrowania mamy rozległy świat opracowany we wspaniałej trójwymiarowej grafice (na szczęście znajdziemy tutaj znacznie więcej, niż tylko jaskinie i podziemia), digitalizowane efekty dźwiękowe tworzące swoistą atmosferę gry, listę ponad 100 różnych czarów oraz funkcjonalny system komunikacji z graczem.

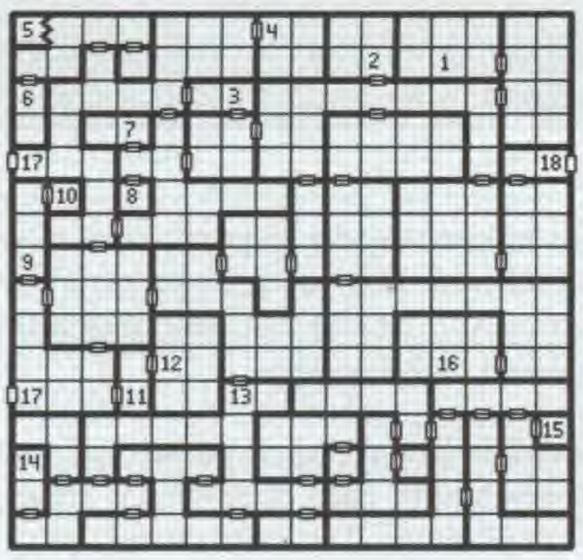
POOL of RADIANCE - MAPY



New Phlan

NEW PHLAN

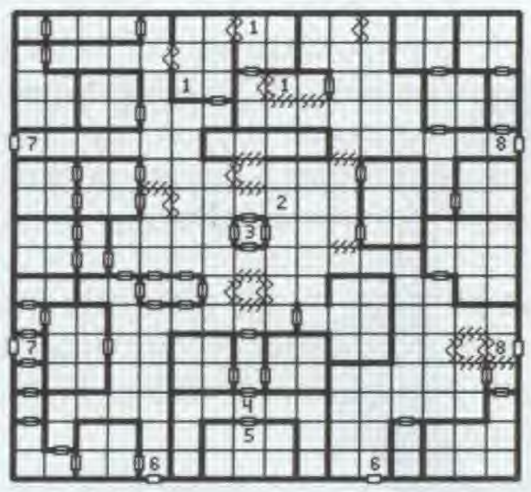
1. Przystań. Odpływający stąd statek zabierze Cię na Sokal Keep. Kiedy uporasz się już z umarłymi nawiedzającymi tę strażnicę, zabierze Cię również na odludzie.
2. Wejście na przystań. Tutaj podajesz cel i płacisz za podróż statkiem.
3. Świątynia Tyra. W Phlan są trzy świątynie, w każdej można wyleczyć rany otrzymane w czasie niebezpiecznych wypraw. Ceny wszystkich usług leczniczych są w każdej świątyni takie same.
4. Wejście do ratusza.
5.Pracujący tutaj urzędnik udziela informacji dotyczących kolejnych zadań; wypłaca również nagrody za pomyślnie zakończone misje.
6. Biuro młodszego radnego.
7. Biuro starszego radnego.
8. Biuro przewodniczącego rady.
9. Sala obrad.
10. Tutaj Twoi klerycy mogą przejść na wyższy poziom (jeśli mają wystarczającą ilość punktów doświadczenia).
11. Tutaj Twoi magowie mogą przejść na wyższy poziom.
12. Sala treningowa, w której możesz stoczyć pojedynek, aby zdobyć dodatkowe punkty doświadczenia. Można tutaj również przyłączyć do drużyny dodatkowe postaci (NPC). W zamian za udzieloną Ci pomoc, niektóre z nich będą żądały udziału w łupach.
13. Tutaj Twoi wojownicy mogą przejść na wyższy poziom.
14. Tutaj Twoi złodzieje mogą przejść na wyższy poziom.
15. Świątynia słońca.
16. Biuro biskupa Braccio.
17. Świątynia boga Tempus.
18. Zajazd. Możesz w nim wypocząć, opłata za pokój wynosi 1 sztukę platyny.
19. Zbrojownia. Możesz tu kupić różnego rodzaju broń i zbroje. Każda zbrojownia oferuje taką samą ofertę handlową.
20. Tutaj kupisz lusterka, buteleczki ze święconą wodą i amulety (amulet boga Tempus odpędza wampiry).
21.Tutaj nabędziesz broń i zbroje wykonane ze srebra. Jak wiadomo, metal ten ma zabójczy wpływ na wszelkiego rodzaju istoty wstające z grobów.
22. Tawerna.
23. Tędy wiedzie droga do starej części miasta, która pozostaje poza kontrolą Rady. Część ta opanowana jest przez różnego rodzaju potwory i czeka na oswobodzenie.



Slums

SLUMS

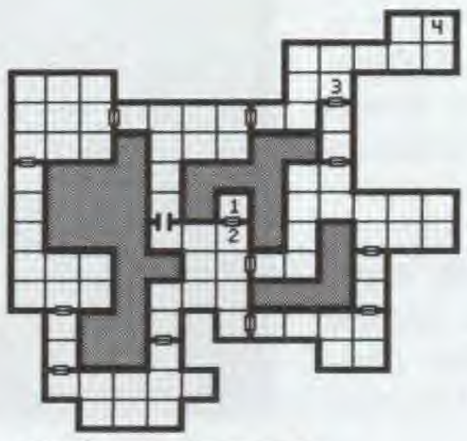
1. Kilka orków oraz scroll z czarem Cure Light Wounds.
2. Grupa ćwiczących goblinów. Po bitwie rzuć czar Detect Magic na znalezione przedmioty (magiczne oznaczone gwiazdką).
3. Przeszukaj pokój, a znajdziesz skarb.
4. Po uporaniu się z kilkoma koboldami, w stosie zdobycznych przedmiotów znajdziesz magiczne naramienniki (bracers). Działają jak zbroja, nie spowalniają jednak ruchów i mogą być noszone przez magów.
5. Sekretny pokój, w którym jest skarb.
6. Przeszukaj pokój po uporaniu się z hobgoblinami.
7. Około 20 orków pilnuje magicznych przedmiotów.
8. Znajdująca się tutaj Cyganka za małą opłatę przepowie Ci przyszłość. Jeśli ją zabijesz, napotkane stworzenia staną się bardziej wojownicze.
9. Wielu strażników.
10. Nieduża grupa znaczących potworów.
11. Grupa strażników znacznie większa niż poprzednio. Staraj się użyć czaru Sleep tak, aby uśpić nieprzyjacielskich łuczników.
12. Przeszukaj pokój.
13. Wejście do Starego Cechu Powroźników. Mieszkające tutaj potwory wydają się być znacznie bardziej wojownicze od tych żyjących na zewnątrz cechu.
14. 4 trolle i 2 ogry - bitwa-test, jeśli uda Ci się wyjść z niej zwycięsko, jesteś w stanie poradzić sobie prawie ze wszystkim, co można spotkać w Phlan. Przyłączenie przed bitwą do drużyny dodatkowych wojowników to dobry pomysł. Trolle są znacznie bardziej niebezpieczne od ogrów. Stoją jednak za nimi, a rozmiary pomieszczenia nie pozwalają im ich obejść. Dwie postacie z najwyższą liczbą HP i najlepszą AC powinny blokować drogę ogrom tak, aby te nie mogły posuwać się naprzód, otwierając jednocześnie przejście trollom. Reszta drużyny powinna w tym czasie zabić trolle używając łuków i czarów. Staraj się zabić wszystkie trolle mniej więcej w tym samym czasie, a potem szybko uporać się z ogrami. Jeśli zabierze Ci to zbyt dużo czasu, może się zdarzyć, iż któryś z trolli zregeneruje się i będziesz musiał z nim walczyć raz jeszcze. Jeśli staniesz na polu, gdzie zginął troll, nie będzie on mógł powstać. Po bitwie obszukaj pokój.
15. Tutaj otrzymasz przeznaczony dla maga Ohlo eliksir, wymów tylko jego imię.
16. Mag Ohlo. Jeśli przyniesiesz mu eliksir, otrzymasz od niego magiczny przedmiot. Jeśli go zaatakujesz, przeciw Tobie stanie armia potworów.
17. Droga do Kuto's Well



Kuto's Well

KUTO'S WELL

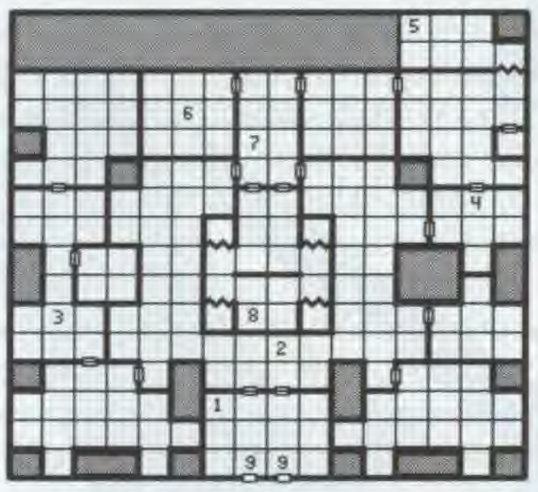
1. Tutaj spotkasz grupę koboldów mówiących coś o tajemniczym magicznym źródle.
2. Jeśli znajdziesz się na placu położonym w centrum planszy lub w jego okolicy, możesz zostać zaatakowany przez koboldy.
3. Wejście do szybu prowadzącego do podziemi.
4. Olbrzymia jaszczurka i kilku lizardmanów pilnuje znajdujących się za nimi drzwi.
5. Przeszukaj pokój.
6. Droga do biblioteki.
7. Droga do Podal Plaza.



Kuto's Well Catacombs

CATACOMBS

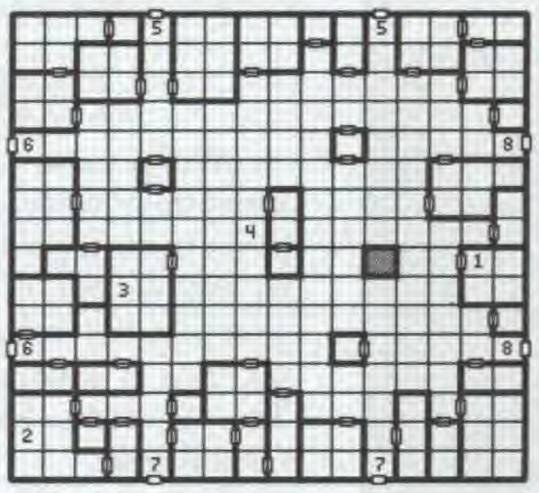
1. Szyb.
2. Tutaj, jak i w kilku innych miejscach, mogą zaskoczyć Cię łucznicy koboldów.
3. Norris The Gray i jego banda będą tutaj na Ciebie czekać. Używaj czary i licz na szczęście. Po bitwie na znalezione przedmioty rzuć Detect Magic.
4. Skarb.



Sokal Keep

SOKAL KEEP

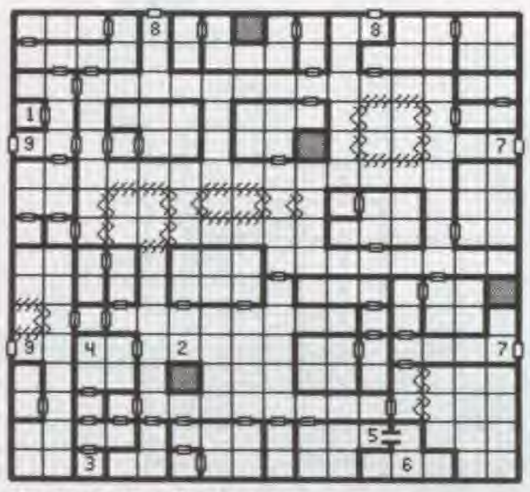
1. Martwy elf. Znaleziony przy nim pergamin mówi: LUX, SHESTNI, SAMOSUD.
2. Wewnętrzny dziedziniec strażnicy patrolowany jest przez grupy zombie i skeletonów. Jeśli zamiast walczyć, porozmawiasz z nimi (opcja Parlay) i powiesz SHESTNI, odejdą. Po rozmowie z duchem Ferrana Martineza musisz powiedzieć SAMOSUD. Jeśli zachowasz milczenie, patrol będzie czekał, aż się odezwiesz lub rozpoczniesz walkę.
3. Skorpiony. Uwaga, są jadowite.
4. Jadowite żaby.
5. Sekretny pokój. W północno-zachodnim rogu ukryty jest skarb.
6. W pokoju tym znajdują się duchy ostatnich obrońców strażnicy. Jeśli powiesz LUX, uspokoją się i wskażą ukryte klejnoty.
7. Czeka Cię tutaj ciężka bitwa z orkami i hobgoblinami. Lepiej jeśli wejdziesz tutaj przez jedne z południowych drzwi - będziesz mógł wówczas utworzyć lepszą linię obrony, a ponadto nieprzyjaciel nie zajdzie Cię od tyłu. Z czarów polecam Sleep, Hold Person i Charm Person.
8. Gdy zbliżysz się do ołtarza, pojawi się duch Ferrana Martineza. Nie walcz z nim! Przy każdym trafieniu jest w stanie obniżyć poziom doświadczenia danej postaci o 2. Wybierz opcję Parlay i powiedz LUX. Wyznaj mu prawdę, gdy spyta Cię o sytuację w Phlan. Opowie Ci wówczas o sekretnym pokoju z ukrytym skarbem (5), a także poda hasło, które unieszkodliwi patrole zombie: SAMOSUD.



Podal Plaza

PODAL PLAZA

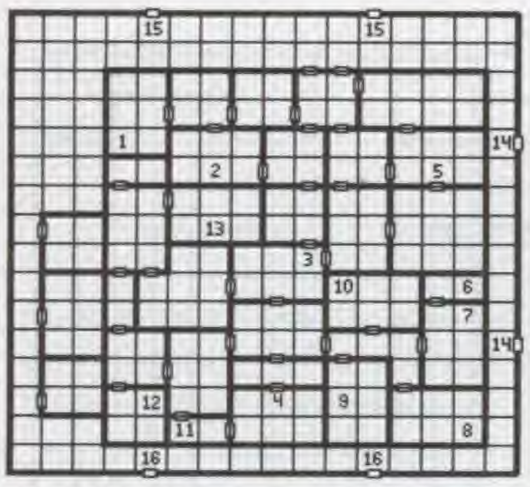
1. Mała Świątynia Zła. Jeśli jesteś przebrany, możesz zaciągnąć się tutaj do sił Świątyni Zła. Jeśli nie, bedziesz musiał walczyć ze stacjonującymi tutaj orkami. Przy poległym przywódcy znajdziesz sześć świętych symbolów. Zanim wyrusz, aby kontynować swoją misję, rozdziel je pomiędzy członków drużyny. Tak na wszelki wypadek.
2. Ukryta świątynia, w której możesz wyleczyć się z ran. Wejście do niej blokują jednak zamknięte czarem drzwi. Potrzebny więc jest albo czar Knock, albo ktoś wyjątkowo silny.
3. Loch. Znajdziesz tutaj wiele atrakcji (m. in. wódkę), będziesz też mógł rozruszać mięśnie.
4. Miejsce, w którym odbywa się aukcja (jeśli drużyna wykonuje akurat powierzoną jej misję). Staraj się zebrać jak najwięcej informacji. Im bliżej będziesz się przesuwał w kierunku licytatora, tym większe masz szanse na ich uzyskanie. Niestety, jednocześnie wzrasta prawdopodobieństwo, iż zostaniesz rozpoznany jako szpieg z New Phlan.
5. Droga do Stojanow Gate.
6. Wyjście z miasta.
7. Droga do Kuto's Well. Gdy będziesz tędy przechodził (w czasie powierzonej Ci misji) w drodze na Podal Plaza, aby wziąć udział w aukcji, przebierz się za potwory (disguise).



Cadorna Textile House

CADORNA TEXTILE HOUSE

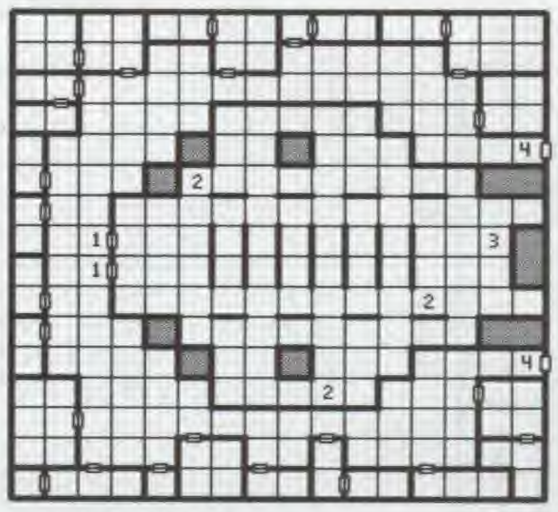
1. Szyb. Zsunąć się po nim może tylko złodziej, pod warunkiem , że nie nosi zbroi cięższej niż leather (utwardzona skóra). Na dole powita Cię szef podziemnego Cechu Złodziei i zaoferuje przejście sekretnym korytarzem do miejsca oznaczonego jako 2. W ten sposób ominiesz straże hobgoblinów.
2. Miejsce, do którego doprowadzi Cię szef Cechu Złodziei.
3. Skullcrusher - wysłany swego czasu przez Cadorna wojownik, który miał odzyskać rodzinny skarb tego urzędnika i który został uwięziony w trakcie wykonywania misji. Jeśli go uwolnisz, przyłączy się do drużyny.
4. Świątynia hobgoblinów. Musisz uporać się z Grishnakiem - najwyższym kapłanem i jego świtą. W stosie zdobytych przedmiotów znajdziesz klucz do celi Skullcrushera.
5. Sekretne drzwi. Przygotuj się na bitwę.
6. Po bitwie znajdziesz tutaj zapieczętowaną skrzynię. Jeśli ją otworzysz, znajdziesz kilka cennych magicznych przedmiotów, ale Cadorna zobaczy, że pieczeć została zerwana i domyśli się, że ukradłeś cześć z jego rodzinnego skarbu. Nie przejmuj się jego gniewem i weź to, co słusznie Ci się należy.
7. Droga do biblioteki.
8. Droga do Podal Plaza.
9. Wyjście z miasta.



Kovel Mansion

KOVEL MANSION

1. Tutaj znajdziesz trochę skarbów, jak również kilku zaczajonych w zasadzce złodziei.
2. W pokoju tym zaatakuje Cię dwóch złodziei. Jeśli zaczną uciekać, biegnij za nimi.
3. Tutaj złodzieje się rozdzielą. Biegnij za tym, który zniknął za połud. drzwiami.
4. Tutaj czeka Cię druga zasadzka. Nie daj się złodziejom zajść od tyłu.
5. Tutaj dopadniesz złodzieja, który uciekł wschodnimi drzwiami.
6. Trochę informacji.
7. Sprawdź północno-wschodni róg pokoju.
8. Skarb w południowo-wschodnim rogu - cenny dywan.
9. Kilku młodych złodziei torturujących starego mistrza. Postaraj się go uratować, a przed śmiercią opowie Ci krótką historię.
10. Skarb w północno-zachodnim rogu pokoju.
11.Mapa.
12. Pokój z sekretarzykiem - przeszukaj go.
13. Pokój, a w nim cztery szkatułki. Odgadnij sam, co trzeba z nimi zrobić.
14. Droga do Phlan.
15. Droga na cmentarz.
16.Droga do dzielnicy położonej obok Świątyni Zła.



Temple of Bane

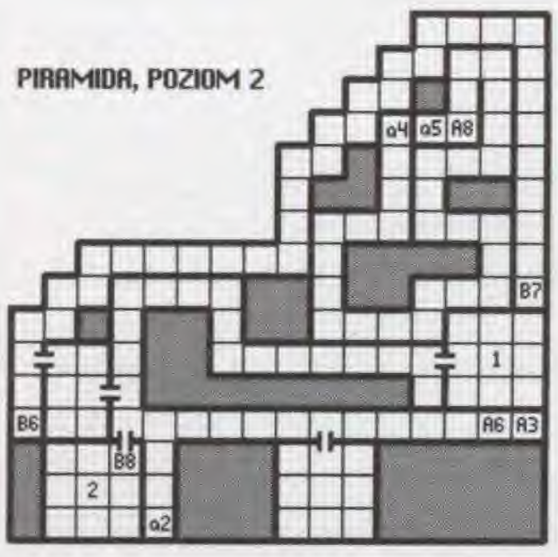
TEMPLE OF BANE

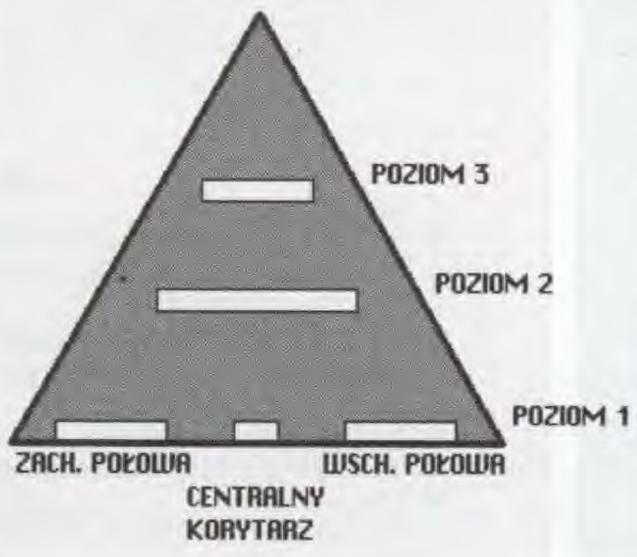
1. Główne wejście do świątyni. Jeżeli masz przy sobie święty symbol, stojący tutaj ork wprowadzi Cię do środka. Możesz go zdobyć w dzielnicy położonej na wschód od świątyni, niszcząc jeden z wielu patroli, które tam spotkasz.
2.W tych miejscach znajdziesz skarby. Na wszelki wypadek przeszukaj jednak dokładnie całą świątynię.
3. Ołtarz. Zniszcz go, a staniesz oko w oko z bardzo dużą grupą orków prowadzonych przez miejscowego kapłana.
4. Droga do/z dzielnicy, w której możesz zdobyć święty symbol potrzebny przy wejściu do świątyni.

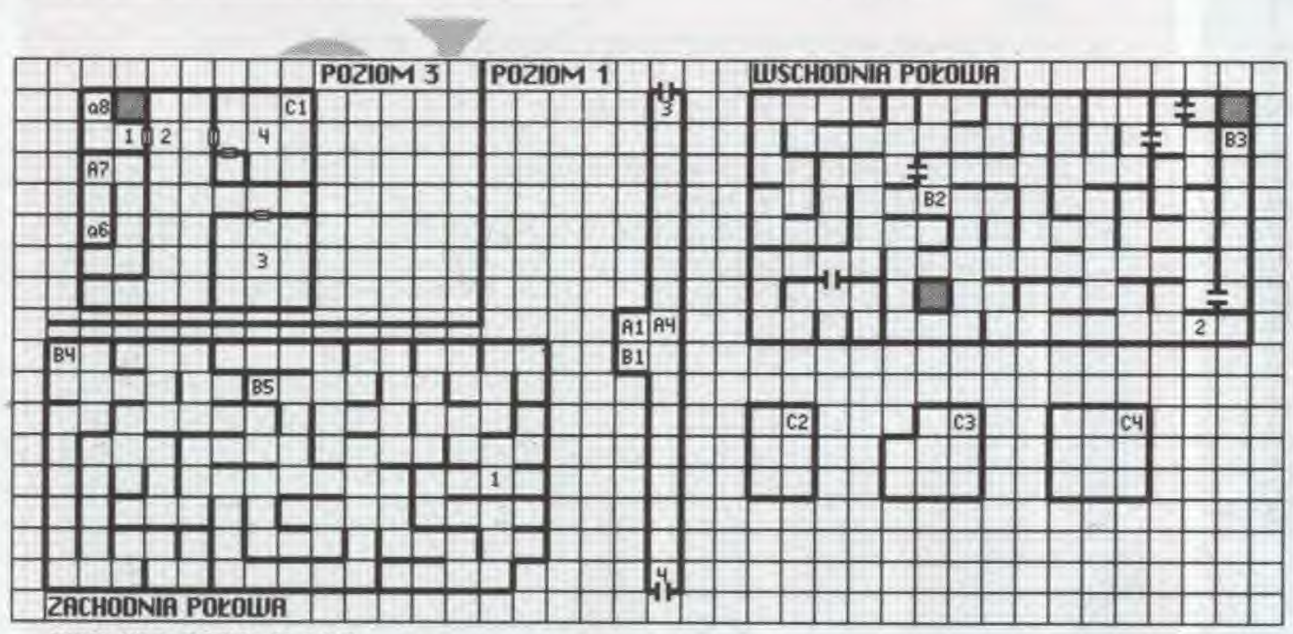
Kobold Caves

KOBOLD CAVES

1. Pułapka. Gdy do niej wpadniesz, możesz stracić (choć nie koniecznie) trochę pieniędzy i ekwipunku.
2. Kobold. Jeśli pójdziesz za nim, zaprowadzi Cię do jaskini wyverna, jeśli zostaniesz, zrobi Ci małego psikusa, po którym wszyscy członkowie drużyny otrzymają kilka ran.
3. Pułapka plus kilku koboldów przeznaczonych do eksterminacji.
4. Pułapka.
5. Jeżeli wszedłeś tutaj od strony jaskini wyverna, spotkasz pijanego kobolda, który zaprowadzi Cię do króla.
6. Tutaj natkniesz się na wyverna.
7. Skarb.
8. Znajdziesz tutaj unieruchomionego kobolda. Daj mu wody, a opowie Ci swoją historię.
9. Księżniczka Fatima. Przyłącz ją do drużyny, zanim wejdziesz do sali tronowej.
10. Sala tronowa. Jeśli wejdziesz na któreś z czerwonych pól, czeka Cię walka z trzema następującymi po sobie falami koboldów, trolli i niedźwiedzi. Leczyć możesz się tylko pod koniec każdej z kolejnych bitew (gdy na placu boju pozostała już tylko Twoja drużyna), gdyż pomiędzy kolejnymi atakami koboldów nie będzie przerw na odpoczynek.
11. Pojedynek z gwardią przyboczną króla.
12. Tutaj zobaczysz, jak wygląda los pokonanego monarchy.
13. Buteleczka z dżinem. Rozmawiając z nim, mów prawdę, a pomoże Ci on w późniejszych walkach.
14. Skarb.
15. Wejście/wyjście do/z małej jaskini.
16. Wejście/wyjście do/z dużej jaskini.







PIRAMIDA, POZIOMY 1 i 3

PIRAMIDA (POZIOM 1)

1. Tutaj znajdziesz martwego podróżnika, a przy nim mapę.
2. Jeśli porozmawiasz (Parlay, a potem Nice) z szalonym kapłanem, pokaże Ci on drogę wyjścia z piramidy.

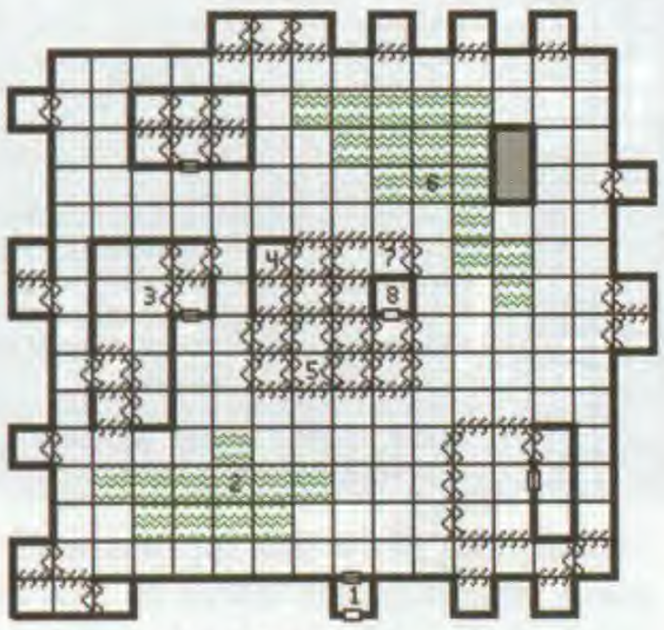
PIRAMIDA (POZIOM 2)

1. Zostaniesz tu zaatakowany przez grupę lizard-manów.
2. Grupa lizard-manów uwięzionych w celi. Podejdź do nich (Approach) i porozmawiaj (Parlay i Nice).

PIRAMIDA (POZIOM 3)

1. Hasło brzmi: NOKNOK
2. W tym pokoju znajduje się maszyneria zatruwająca wodę w rzece. Musisz ją zniszczyć.
3. Grupa lizard-manów. Porozmawiaj z nimi (Parlay i Nice), a podadzą ci słowo, które później się przyda: SAVIOR.
4. Pokój głównego szefa piramidy. Zabij go oraz jego straż przyboczną. W pokoju tym znajdziesz również Teleport C1, który przeniesie Cię do teleportów C2, C3, C4, w zależności od tego, na jaki kolor ustawiona będzie tablica znajdująca się na jednej ze ścian.

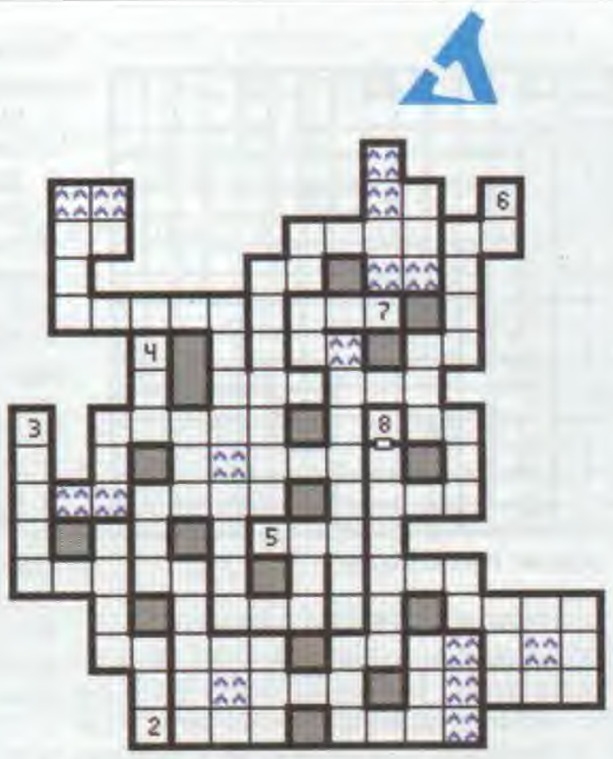
W piramidzie funkcjonują również dwa inne zestawy teleportów: A i B. Zestaw B działa w prosty sposób: B1 przenosi do B2; B3 do B4; B5 do B6; B7 do B8. Zestaw A jest trochę bardziej skomplikowany. Każdy z teleportów: A1, A3, A5, A7 posiada dwa punkty docelowe, do których Cię przenosi w zależności od tego, czy teleport działa "w przód", czy "do tyłu". Za każdym razem, gdy używasz któregoś z teleportów A, kierunek przenoszenia się zmienia. Kontrolować ten kierunek możemy za pomocą, rozrzuconych obok każdego teleportu A, kamieni. W zależności, czy chcemy być przeniesieni "w przód", czy " w tył", przed wejściem do teleportu wrzucamy lub nie kamień (zostaje on przeniesiony, a teleport zaczyna pracować w wymaganym kierunku). A1 - a2 (do przodu), B2 (do tyłu); A3 - a4 (do przodu), A4 (do tyłu); A5 - a6 (do przodu), A6 (do tyłu); A7 - a8 (do przodu), A8 (do tyłu).



Lizard Men Keep

LIZARD MEN KEEP

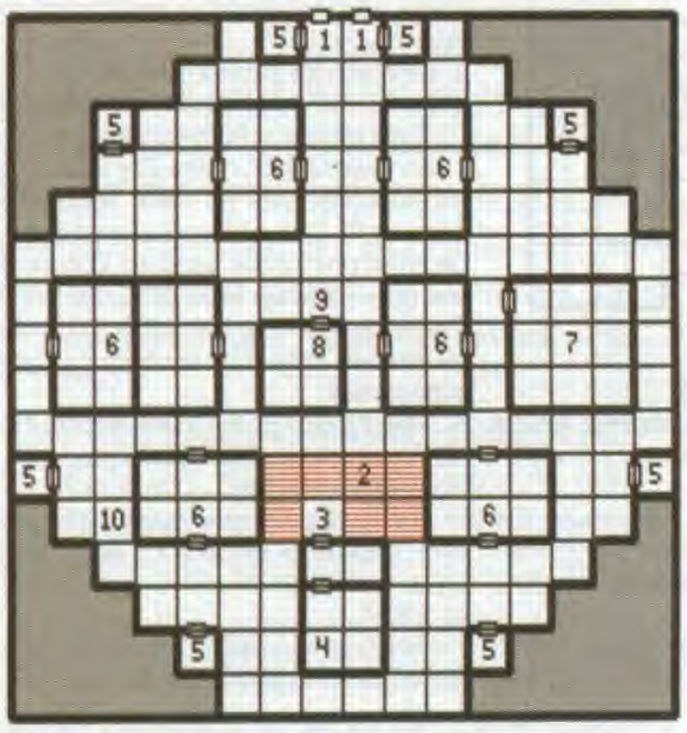
1. Wejście.
2-7. Tędy możesz dostać się do adekwatnych punktów w podziemiach.
8. Schody prowadzące do podziemi. Jeśli w piramidzie otrzymałeś od uwolnionych lizard-manów słowo SAVIOR, pojawi się przywódca tej grupy i poprosi Cię, aby któryś z członków drużyny reprezentował go w pojedynku z młodym wojownikiem próbującym przywłaszczyć sobie władzę nad plemieniem. Jeśli go pokonasz, Twoja misja tutaj się zakończy.Jeśli nie znasz tego słowa, będziesz musiał uporać się ze wszystkimi lizard-manami i jaszczurkami, które napotkasz na powierzchni i w podziemiach.



Lizard Men Catacombs

LIZARD MAN CATACOMBS

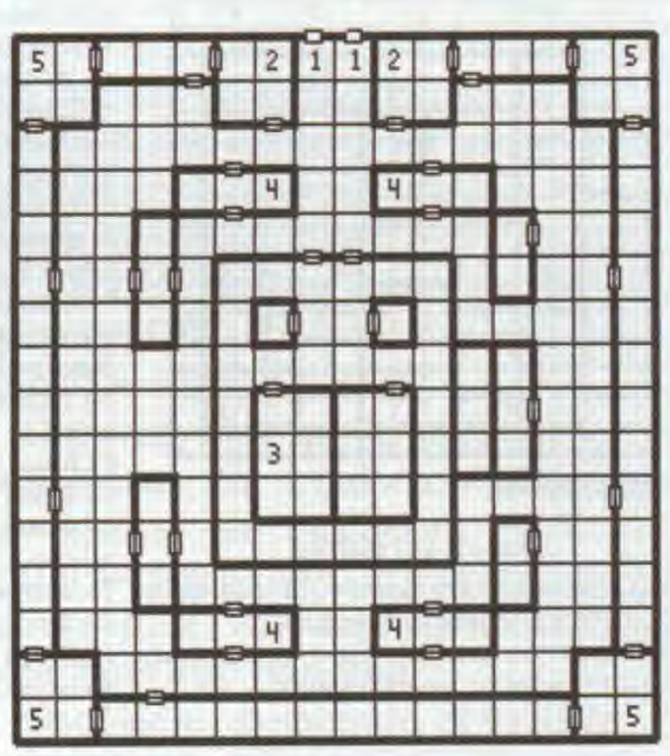
1. Wejście.
2-7. Tędy możesz wydostać się do adekwatnych punktów na powierzchni.
8. Schody prowadzące na powierzchnię.



Buccaneers Base

BUCCANEERS BASE

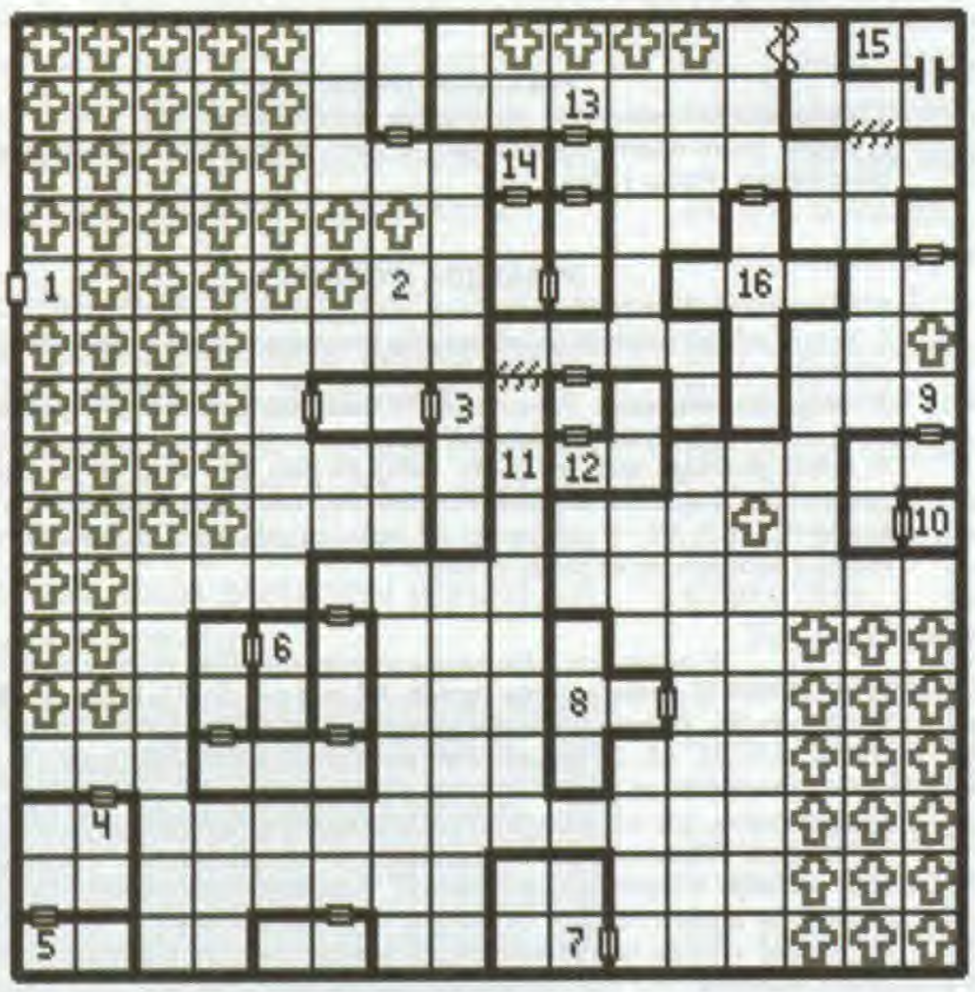
1. Główne wejście.
2. Na obszarze oznaczonym czerwonym kolorem możesz spokojnie wypocząć (dopóki nie rozpoczniesz walki).
3. Straż przyboczna kapitana, która nie wpuści Cię do środka, jeśli nie będziesz posiadał przepustki.
4. Kwatery kapitana.
5. Wieżyczki strażnicze. Jeśli tam wejdziesz, sprowokujesz walkę.
6. Kwatery piratów. Wejście kończy się tym samym, co w punkcie 5.
7. Zagroda zwierząt. Jeśli wypuścisz je, narobisz sporo zamieszania i łatwiej będzie Ci uwolnić chłopca.
8. Tutaj uwięziony jest chłopiec, którego musisz uwolnić.
9. Strażnicy, których jednak nie będzie w tym miejscu, jeśli wcześniej wypuściłeś na wolność zwierzęta.
10. Od tego gościa możesz kupić przepustkę.



Outpost of Zhentil Keep

OUTPOST OF ZHENTIL KEEP

1. Wejście.
2. Tutaj strażnicy zabiorą Cię przed i po obiedzie z komendantem.
3. Tutaj spotkasz się z komendantem strażnicy.
4. Koszary.
5. Wieże strażnicze - są pełne strażników.

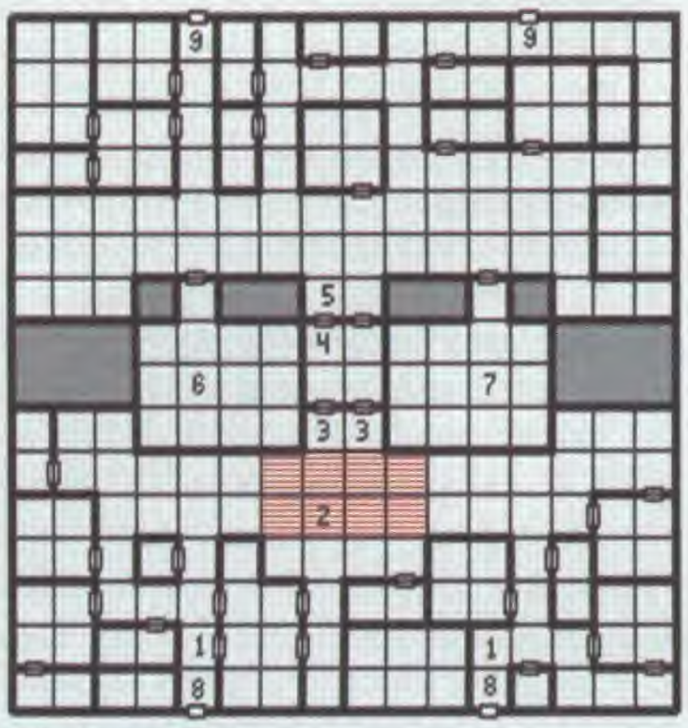


Graveyard

GRAVEYARD

1. Wejście.
2. Pierwsze spotkanie ze skeletonami.
3. Ten budynek kryje w sobie skarb, który strzeżony jest przez małą armię skeletonów.
4. Budynek pilnowany przez zombie.
5. Spotkasz tutaj ducha tworzącego skeletony. Uważaj, jeśli trafi, obniża poziom doświadczenia danej osoby o 2.
6. Duch taki sam, jak powyżej, lecz tworzy zombie.
7. Przeszukaj ten budynek, a znajdziesz skarb.
8. Trzy mumie.
9. Straż złożona z wightów, które obniżają poziomy doświadczenia podobnie jak duchy.
10. Znajdziesz tutaj kompletne wyposażenie pewnego zmarłego rycerza.
11. Zły czarodziej zaoferuje Ci pomoc. Jeśli przyłączysz go do drużyny, szybko przekonasz się, że zrobiłeś błąd. Zdradzi Cię w trakcie walki z wampirem.
12. Duch tworzący wighty.
13. Te drzwi pilnowane są przez parę duchów.
14. Kilka magicznych przedmiotów.
15. Wampir. Po zabiciu go pojawi się on w punkcie 16.
16. Dopiero po powtórnym zabiciu go w tym miejscu możesz mieć pewność, że tym razem jest to śmierć na zawsze.

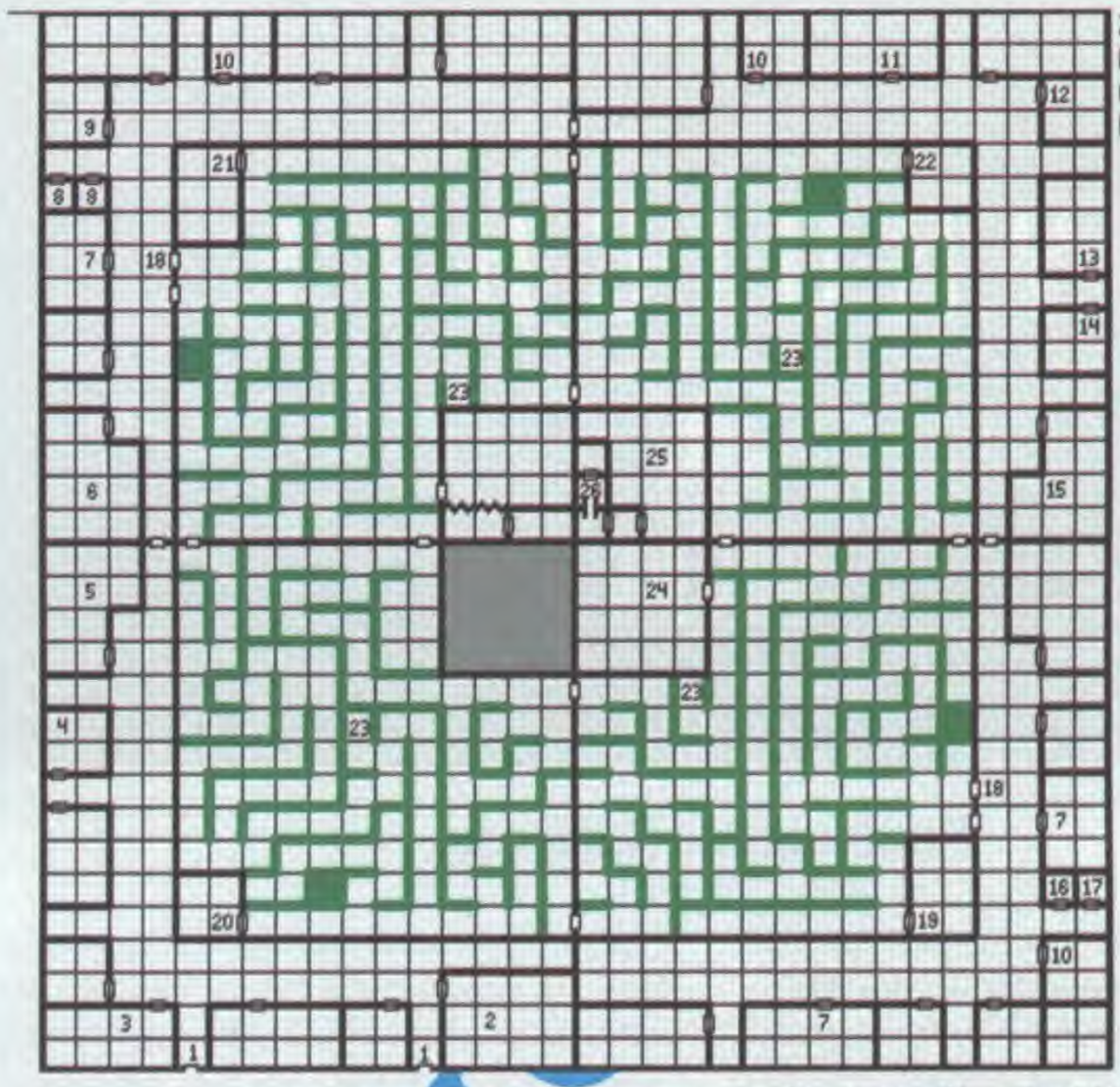
RADIANCE



Stojanow Gate

STOJANOW GATE

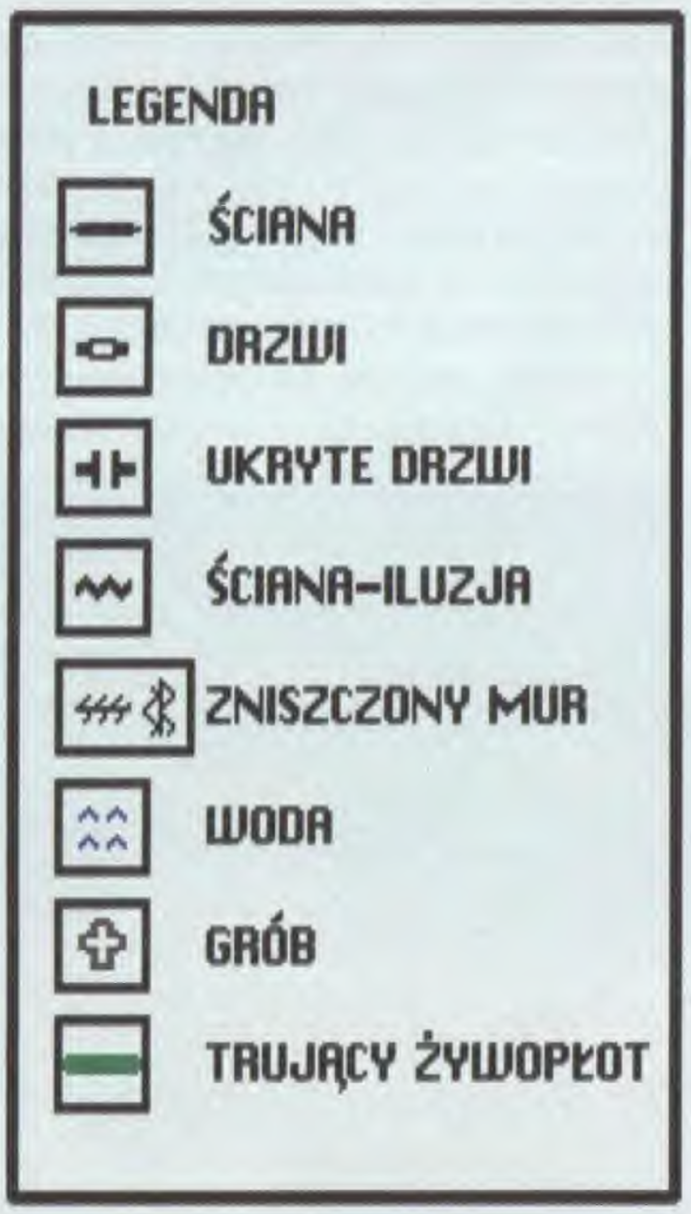
1. Kupiec zaoferuje Ci tutaj kupno wozu. Mając go, będziesz mógł udawać wędrownych kupców. Straże każą Ci zapłacić za przejazd, ale przedostaniesz się na drugą stronę bramy. Jeśli nie kupisz wozu, będziesz musiał stoczyć walkę ze strażnikami bramy, a później ją samą zdobywać szturmem.
2. Ten obszar patrolowany jest przez bugbeary.
3. Południowa brama. Aby ją otworzyć, potrzebny jest czar Knock lub ktoś o wyjątkowej sile.
4. Północna brama. Można ją otworzyć tak samo, jak bramę południową. Pilnowana jest dodatkowo przez oddział bugbearów.
5. Jeśli zdobywałeś bramę szturmem, tutaj oczekiwać Cię będą strażnicy z obydwu wież.
6. Zachodnia wieża. Znajdziesz w niej trochę strażników, o ile wcześniej nie walczyłeś z nimi w punkcie 5.
7. Wschodnia wieża. Sytuacja tutaj wygląda tak samo, jak w punkcie 6.



ZAMEK VELJEVO, LABIRYNT, GŁÓWNA WIEŻA-POZIOM 1

ZAMEK VALJEVO, LABIRYNT, GŁÓWNA WIEŻA (POZIOM 1)

1. Droga do Stojanow Gate.
2. Pralnia. Porozmawiaj ze znajdującymi się tutaj kobietami.
3. Kuźnia. Staraj się być miły, inaczej kowal zdenerwuje się i wiadomo co będzie dalej.
4. Możesz tutaj spokojnie odpocząć.
5. Kaplica poświęcona Złu. Kapłan zaproponuje Ci błogosławieństwo, lepiej jednak zrobisz odmawiając.
6. W dzień możesz tutaj spotkać śpiących gigantów.
7. Tu również możesz spotkać gigantów. Jeśli się na nich nie natkniesz, uważaj na głowę.
8. Latryna.
9. Kwatera oficerska. Przeszukaj ją.
10. Strażnica. Jeśli wejdziesz tutaj, musisz poddać się kontroli. Porozmawiaj ze strażnikami (Parlay-Meek) i podaj hasło HARASH.
11. Porozmawiaj z gigantami (Parlay-Haughty lub Sly), a poznasz hasło.
12. Zbrojownia.
13. Kuchnia. Jeśli pokonasz gnolla, możesz otrzymać hasło do bramy.
14. Przeszukaj pokój.
15. Zrób to samo, co w punkcie 14.
16. Zdrajca Cadorna. Jeśli przyłączysz go do drużyny, powie Ci hasło do głównej bramy.
17. Studnia. Przeszukaj ją.
18. Główna brama. Podaj hasło: RHODIA lub użyj czaru Knock.
19. Spotkasz tutaj grupę gigantów.
20. Kryjówka gigantów. W rozmowie z nimi możesz powołać się na TYRANTHRAXUSA. Zostawią Cię wówczas w spokoju.
21. Czarodziej z 7 poziomu. Możesz z nim porozmawiać, aby zyskać dodatkowe informacje. Możesz też go zabić, aby zdobyć magiczne przedmioty.
22. Siedziba trolli.
23. Każdy z tych czterech teleportów przenosi Cię w sposób przypadkowy do jednego z trzech pozostałych.
24. Fałszywy Tyranthraxus. Zabij go.
25. Tutaj spotkasz meduzę. Zabij ją, zanim zdąży na Ciebie spojrzeć.
26. Schody na wyższy poziom.



GŁÓWNA WIEŻA-POZIOM 2

GŁÓWNA WIEŻA (POZIOM 2)

1. Schody na niższy poziom.
2. W tym pokoju znajduje się pułapka. Jeśli w nią wpadniesz, znajdziesz się w pokoju z meduzą.
3. Poczekalnia.
4. Jeśli porozmawiasz ze znajdującym się w tym pomieszczeniu człowiekiem (Parlay, a później wszystkie opcje poza Meek i Nice), przyłączy się on do Ciebie, pod warunkiem jednak, że natychmiast zaatakujesz Tyranthraxusa.
5. Siedziba Tyranthraxusa. Spotkasz się tutaj najpierw z jego gwardią przyboczną, poźniej zaś z nim samym.

Piotr Orcholski

Producent: Bullfrog

Firma **Bullfrog** znana jest przede wszystkim z gier ***Populous*** i ***Powermonger***. Te niezaprzeczalne hity wystarczały, by firma spoczęła na laurach, zbierając zasłużone profity. Ale **Bullfrog** nie byłby **Bullfrogiem**, gdyby na tym poprzestał. Pomysł był prosty - zrobić SUPER-GRĘ. Czas mijał, a o **Bullfrogu** i jego grze ani widu, ani słychu. I oto latem AD 1993 firma spełniła obietnicę i wypuściła wreszcie kolejny swój produkt: **Syndicate**. Trudno w chwili obecnej wyrokować o pozycji programu na rynku software'owym, ale już teraz wiadomo, że z pewnością przewyższy on popularnością ***Populousa*** czy ***Powermongera*** - tym bardziej, że skierowany jest tak do użytkowników Amigi, jak i PC.

W mroczny świat przyszłości rodem z Blade Runnera (Łowcy androidów) wprowadza Cię doskonale dopracowana introdukcja (grafika!). Dzięki niej z łatwością wcielasz się w szefa małego, europejskiego koncernu elektronicznego, który w swoich tajnych laboratoriach wynalazł prawdziwy cud techniniki - chip pozwalający po wszczepieniu i odpowiednim zaprogramowaniu stać się dowolną osobą. Koncern zadbał także o swoje interesy i pozostawił sobie możliwość kontrolowania wszystkich chipów, a dzięki temu i ich nosicieli.

Do wykonania masz 50 dość zróżnicowanych misji. Wszystkie one dzieją się na terenie nowoczesnych miast (potencjalnych rynków zbytu), gdzie życie toczy się normalnym trybem. Do swojej dyspozycji masz na początku ośmioosobową grupę świetnie wyszkolonych i wyposażonych agentów. Będziesz za ich pośrednictwem (w czteroosobowych zespołach) zmuszał do współpracy naukowców i informatyków, jak również zabijał polityków i dywersantów. Przelejesz też krew wielu niewinnych cywilów. No cóż, cel uświęca środki, a Twoim celem jest przecież panowanie nad całym światem.

Po zakończeniu introdukcji na ekranie pojawia się Main Menu, które można obsługiwać zarówno za pomocą myszki, jak i z klawiatury. Znajdziesz tutaj następujące pozycje:

F1 *Configure Company*
F2 *Begin Mission*
F3 *Load and Save Game*
F4 *Restart Game*

Podstawową czynnością jest utworzenie nazwy koncernu, podanie imienia i nazwiska jej szefa oraz wybranie znaku firmowego (F1). U dołu ekranu wyłącza się odtwarzanie animacji wyświetlanej po każdej misji. Accept zatwierdza Twój wybór i przenosi Cię do Main Menu.

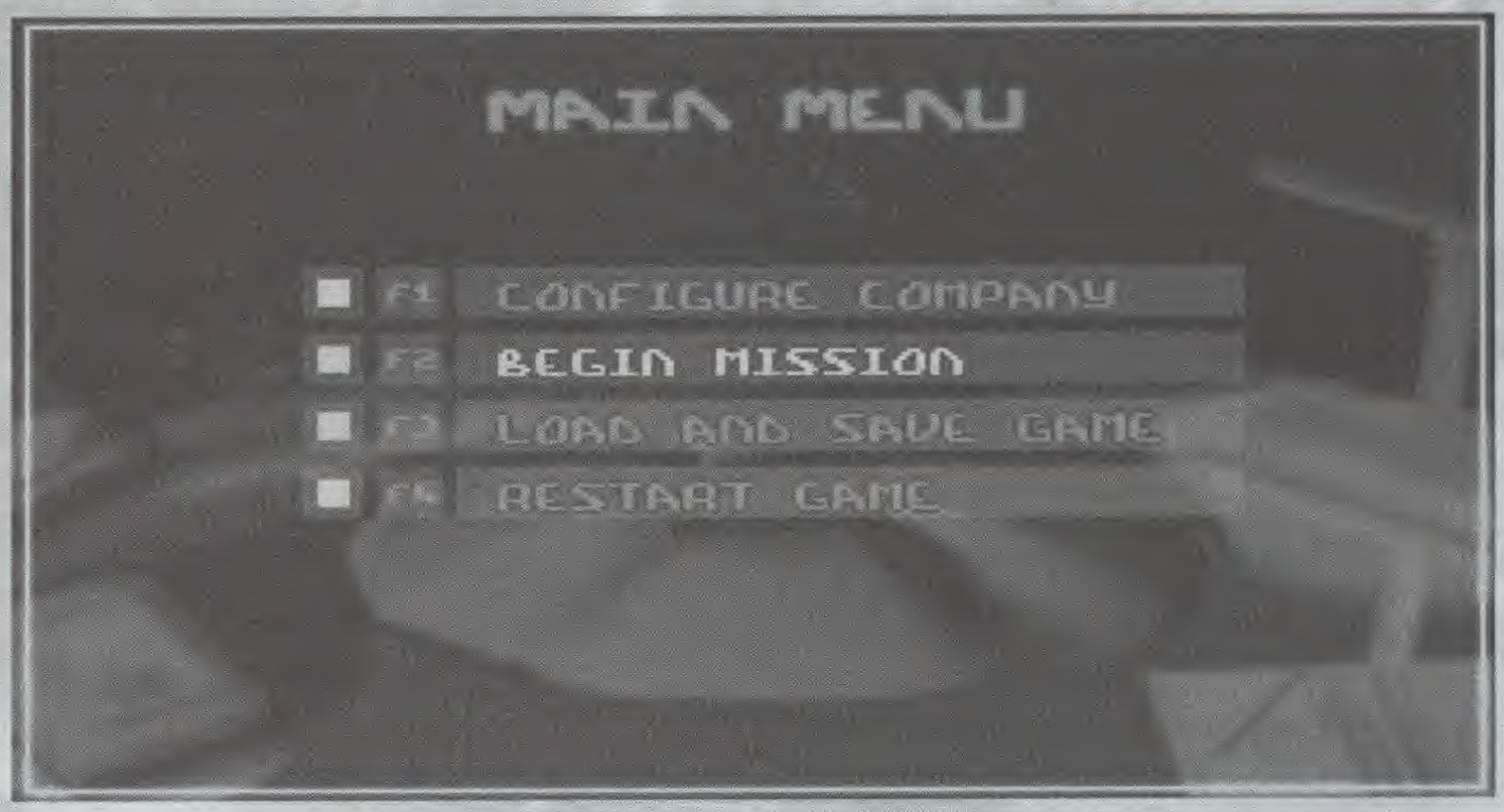
Po tych zabiegach można przejść do serii ekranów bezpośrednio poprzedzających właściwą rozgrywkę (F2).

Najpierw ukazuje się mapa świata podzielona na 50 pól. W prawym górnym rogu znajduje się aktualna data uruchamiana w momencie rozpoczęcia gry.

Pierwszą misję umiejscowiono na terenie Europy Zachodniej (następne zgłaszane są miganiem pola symbolizującego dany obszar świata). Po kliknięciu na wybrane pole LMB zostają wyświetlone informacje dotyczące tego obszaru: przed wykonaniem misji poznajemy jedynie wielkość populacji w pozycji POP, zaś po jej ukończeniu ukazuje się także TAX - zebrana z opłat suma i procentowa wysokość podatków nakładanych na mieszkańców (LMB reguluje je co jeden procent, a RMB - co dziesięć) oraz STAT - poziom nastrojów społecznych (przy zbyt wysokich podatkach może nawet wybuchnąć rebelia i daną misję trzeba będzie wykonać ponownie).

Kliknięcie na migające pole uaktywnia także w lewym dolnym rogu *Brief* przenoszący Cię do następnego ekranu. Przede wszystkim poznajesz tutaj cel swojego zadania. U góry po prawej stronie widoczna jest wysokość sumy, jaką w tym momencie dysponujesz. Poniżej znajduje się *Info* wraz ceną, którą trzeba zapłacić, gdy chcesz powiększyć swoje informacje o misji. Dowiesz się wtedy czy na danym terenie znajdują się obcy agenci, jaką broń najlepiej użyć oraz jaką przyjąć taktykę. Natomiast dzięki komendzie *Enhance* umieszczonej jeszcze niżej możesz zapłacić za użycie mapki u dołu. Poznasz wtedy ogólny rozkład miasta oraz miejsca, w których ukryci są obcy agenci. Z pozoru przeglądanie mapki może się wydawać nużące, a nawet zbędne, ale prawda jest taka, że przy trudniejszych misjach czasem decyduje to o powodzeniu.

Jeżeli zadanie Ci odpowiada, wystarczy kliknąć na *Accept* i zostajesz



przeniesiony do ekranu ***Team Selection*** (w przeciwnym przypadku wracasz do mapy poprzez *Map*).

Ekran wyboru zespołu podzielono na trzy części.

W kolumnie z lewej strony umieszczono cztery kwadraty symbolizujące Twoich agentów; są to ikony wywołujące tzw. plecaki. Kliknięcie LMB na którykolwiek z nich powoduje ukazanie się w centralnej części ekranu sylwetki agenta oraz jego wyposażenia (maksymalnie 8 przedmiotów). Użycie RMB powoduje, że dana osoba nie zostanie przyjęta w skład zespołu.

W kolumnie tej, poniżej ikon agentów, znajdują się także następujące opcje:

1. **Research** (badania).

a). ***mods*** (moduły) - bioenergetyczne protezy generacji V2, a później V3;

b). ***equip*** (wyposażenie):

- *automatic* - Uzi (pistolet maszynowy) oraz Mini Gun (bardzo silna broń),
- *heavy* - Gauss Gun (wyjątkowo drogi, ale dobry sprzęt) oraz Laser,
- *assault* - Flamer (miotacz ognia), Long Range (broń dalekiego zasięgu) oraz Time Bomb (bomba zegarowa),
- *miscellaneons* - Acces Card (karta identyfikacyjna) oraz Energy Shield (pole magnetyczne).

Po wybraniu działu, w którym chcesz przeprowadzić badania, klikasz na którąś z kategorii. Wówczas poniżej ukaże się minimalna i maksymalna suma, jaką przeznaczasz na ten cel. Poprzez "*Founding +*" oraz "*Founding -*" możesz dowolnie regulować wysokość tych kwot. Wykres znajdujący się pośrodku ekranu obrazowo przedstawia zależność czasu ukończenia badań od przeznaczonych na nie funduszy.

Prawą stronę ekranu wydzielono na wyświetlenie sumy, którą w danej chwili dysponujesz, a także listy wyposażenia już odkrytego.

Accept potwierdzi Twoją decyzję i odeśle Cię do podstawowego ekranu ***Team Selection***.

2. **Team** (zespół).

Wybranie tej opcji ukazuje w kolumnie z prawej strony ilość dostępnych agentów. Z początku jest to czworo tych, którymi aktualnie dysponujesz oraz czworo uśpionych w komorach krionicznych. Aby dokonać zamiany agentów, wystarczy kliknąć LMB na któregoś z zahibernowanych.

3. **Mods** (moduły).

Jest to lista protez biogenetycznych, które możesz zakupić. Na początku są to w kolejności nogi, ręce, tors, serce, oczy i mózg w zestawie V1. Po wybraniu którejś z części ukazuje się krótka charakterystyka modułu wraz z ceną. Kupno następuje po kliknięciu LMB na *Purchase*.

4. **Equip** (wyposażenie).

- *persuadetron* (namawiacz);
- *pistol* (pistolet);
- *shotgun* (strzelba);
- *scanner* (skaner);
- *medikit* (podręczny zestaw medyczny).

Z biegiem czasu lista wymienionych przedmiotów rozszerzy się o te, które odkryjesz dzięki badaniom.

Kupno przedmiotu przebiega następująco: wybierz agenta, potem wybierz kupowany przedmiot, a kiedy ukaże się cena wraz z danymi technicznymi, potwierdź zakup przez *Purchase* lub wycofaj się z transakcji przez *Cancel*. Kupowanie przedmiotu dla całego zespołu różni się jedynie tym, że na początku zaznaczamy wszystkich agentów przez kliknięcie LMB na cztery gwiazdki umieszczone pomiędzy ikonami agentów.

Jeśli klikniesz na przedmiot znajdujący się już w plecaku, zamiast *Purchase* pojawi się komenda *Sell* pozwalająca Tobie ów przedmiot sprzedać. W przypadku zużytej broni lub apteczki ukaże się także *Reload* (uzupełnienie stanu).

Po tych wszystkich operacjach kliknięcie na *Accept* nareszcie przeniesie Cię do właściwej rozgrywki.

Ekran gry podzielony jest na dwie części.

Mniejszą, tę z lewej strony, zajmuje coś w rodzaju panelu obsługującego agentów. U góry znajdują się cztery ikony agentów. Umieszczone na nich wizerunki o tyle ułatwiają grę, że nie musisz widzieć swoich ludzi, by wiedzieć czy są ostrzeliwani i trafiani. Uaktywnienie ikony powoduje ukazanie się wyposażenia agenta (plecak) oraz pozwala nim samym sterować. Pomiędzy

ikonami umieszczono cztery gwiazdki, których zaznaczenie daje możliwość sterowania całym zespołem.

Niżej umieszczono pasek informacyjny, na którym podawane są skrótowo wszelkiego rodzaju wiadomości dotyczące gry.

Jeszcze niżej znajduje się wyposażenie aktywnego agenta (8 pozycji). Aby użyć jakiegoś przedmiotu, musisz go zaznaczyć (w przypadku broni oznacza to jej wyjęcie). Kiedy masz aktywny cały zespół, kliknięcie LMB na dany przedmiot powoduje, że wszyscy agenci go użyją (o ile ten przedmiot posiadają). Uwaga: każdy agent może używać w danej chwili jeden przedmiot.

Na samym dole widnieje radar. Zaznaczono na nim pozycję Twoich agentów (zawsze w środku), mieszkańców, pojazdów oraz rozkład budynków. Jeśli któryś z Twoich agentów posiada skaner, obcy agenci wyróżnieni są kolorem czerwonym lub różowym, natomiast policjanci - niebieskim. Pamiętaj, że kryminaliści, podobnie jak cywile, oznaczeni są jako biały punkt. I jeszcze jedno, każdy pokonany, któremu można zabrać broń, widnieje na radarze jako szary migający punkt.

Większą część ekranu , tę znajdującą się po prawej stronie, zajmuje obraz miasta. Dojechanie kursorem do któregokolwiek z brzegów całego ekranu powoduje przesuwanie się widoku.

Aby Twój agent udał się w dane miejsce, należy najpierw kliknąć LMB na ikonie agenta lub jego sylwetce na mapie, a potem wskazać to miejsce kursorem i znów użyć LMB. Podczas przemieszczania całego zespołu należy zaznaczyć wszystkich agentów, klikając LMB na gwiazdki pomiędzy plecakami.

Podróżowanie samochodem przeprowadzasz podobnie, z tą różnicą, że najpierw musisz do auta wsiąść (kursor przybierze kształt celownika). Należy pamiętać, że prowadzi agent, który wsiadł pierwszy (wyjątek stanowi aktywność całego zespołu). Ruch uliczny jest prawostronny!

Jazda kolejką miejską (?) odbywa się automatycznie, wystarczy tylko wsiąść, a potem wysiąść.

Kursor przeobraża się w celownik także w chwili skierowania go na dowolnego mieszkańca. RMB równoznaczne jest wówczas z użyciem broni (oczywiście, najpierw trzeba tę broń wyjąć). Kiedy kursor zmieni kolor z białego na czerwony, oznacza to, że cel znajduje się w polu rażenia i ewentualny atak będzie skuteczny.

Jeśli użyjesz obu przycisków myszy, pojawi się tryb *Observing* (obserwacja). Twój zespół bądź zaznaczony agent automatycznie wyciągnie (uaktywni) najsilniejszą broń, będzie się także szybciej poruszał, no i najważniejsze, samoczynnie zaatakuje obcych agentów, policjantów lub kryminalistów. Tryb ten przydaje się w momencie, kiedy spodziewasz się napaści lub gdy kontrolę sytuacji utrudnia budynek zasłaniający dany teren i Twój zespół. Obserwacja jest krótkotrwała i wyłącza się wraz ze zniknięciem kolorowych pasków pod ikonami agentów.

W grze występują trzy rodzaje ukończenia misji:

1. ***Mission Completed*** - klasyczne wykonanie zadania, po którym przejście do następnego etapu uzyskuje się przez naciśnięcie klawisza spacji.

2. ***Evacuate*** - wycofanie po wykonaniu zadania czyli udanie się do sektora oznaczonego na radarze czerwonym okręgiem.

3. ***Mission Failed*** - niepowodzenie misji, które automatycznie wycofuje z danego etapu.

Po ukończeniu zadania pojawi się ekran ***Mission Debriefing***, na którym zamieszczono statystyczne ujęcie przeprowadzonej misji:

- *status* (wykonane lub nie wykonane zadanie);

- liczba użytych i zwerbowanych agentów;
- czas trwania misji;
- zabici wrogowie, kryminaliści, cywile, policjanci i strażnicy;
- liczba zwerbowanych ludzi;
- celność akcji (w procentach).

Poza tym może się jeszcze ukazać informacja o zakończonych sukcesem badaniach i odkryciu następnego przedmiotu.

Accept przeniesie Cię do ekra-nu z mapą, gdzie musisz sprawdzić stan wszystkich kontrolowanych przez Ciebie terenów, ustalić wysokość podatków dla nowo zdobytego obszaru i wybrać kolejną misję.

I jeszcze 10 porad, które - mam nadzieję - zaoszczędzą Ci, Drogi Czytelniku, niepotrzebnych nerwów:

1. Przed wyruszeniem do akcji dobrze jest rozejrzeć się po mieście, aby zlokalizować obcych agentów i być przygotowanym na ich spotkanie. Jest to tym bardziej konieczne, że wielu z nich będzie się wciąż przemieszczało. Poza tym, na dalszych etapach już przy pierwszym Twoim ataku obcy agenci zlecą się z całego miasta jak muchy, wybierz więc starannie miejsce, w którym wytrzymasz pierwszy ich napór, a potem szybko w nogi.

2. Na początku gry, póki masz mało pieniędzy, warto zbierać uzbrojenie pokonanych przeciwników (inaczej mówiąc, okradać trupy). Nie dotyczy to pistoletów, ponieważ są za darmo.

3. Przy namawianiu (a raczej zmuszaniu) należy uaktywnić *Persuadetron* i podejść jak najbliżej do wybranej osoby; jej sylwetka zamiga wówczas na niebiesko. Osoba taka będzie chodziła za Twoimi agentami krok w krok, ale znacznie wolniej od nich, dlatego czasem zwolnij i zaczekaj na nią - chyba że Ci na niej nie zależy.

4. Aby użyć *Persuadetronu* na policjancie, należy namówić do współpracy 16 cywilów; w przypadku obcych agentów jest to 32 cywilów.

5. Podczas chodzenia po mieście z bronią w ręku musisz uważać na policjantów, ponieważ będą atakowali Twoich agentów.

6. Nie zapomnij, że w mieście są także kryminaliści. Wyglądają podobnie, jak cywile (poza wyciągniętą spluwą), ale nie są tak samo grzeczni.

7. Uważaj na samochody. Podczas nieuważnego przechodzenia przez jezdnię mogą przejechać któregoś z Twoich agentów. Najlepiej używaj pasów, w końcu do tego służą.

8. Przeciwnicy strzelający do samochodu, w którym jadą Twoi agenci, mogą przypadkowo spowodować jego wybuch. W takiej sytuacji lepiej jest wysiąść od razu i odejść trochę na bok.

9. W dalszych etapach Twoi przeciwnicy po zabiciu będą najzwyczajniej w świecie wybuchać; weź to pod uwagę i nie ustawiaj agentów w ich pobliżu.

10. Ci, którzy słabo znają język angielski, nie muszą się zbytnio martwić o poznanie celu misji. Poza dokładnym opisem na ekranie *Brief*, znajdziesz esencję wykonywanego zadania na pasku informacyjnym (np. Eliminate Agents - zlikwidowanie wrogich agentów, bądź Persuade - namówienie do współpracy). Niemniej warto dokładnie czytać (nawet tłumaczyć ze słownikiem w ręku) treść zawartą na ekranie *Brief*, ponieważ znacznie ułatwi to wykonanie misji.

Gra została przygotowana na komputery Amiga i IBM PC. Dla "peceta" wymagane jest minimum: 3Mb, VGA, 386, 12 Mb HD i karta muzyczna AdLib lub Sound Blaster. Przy Amidze potrzebne jest minimun 1Mb. Jest również wersja na kość AGA.

RAP

Producent: Virgin Games

Po **Goal!** sięgnąłem z pewną nieśmiałością. Prawdę powiedziawszy, nigdy nie byłem zwolennikiem tego typu gier (zdecydowanie wolałem ***Strikera***) i dopiero ostatnio zainteresowałem się ***Sensible Soccer*** oraz ***Kick Off 2***. Być może dlatego nie spodziewałem się niczego nadzwyczajnego. Czy się zawiodłem? Powiem szczerze, rezultat przerósł moje oczekiwania. Ale zacznijmy od początku.

Do gry wprowadza Cię prezentacja sponsora i autorów programu, której towarzyszy doskonała muzyka oraz odgłosy dopingujących kibiców (czyż to nie jest muzyka?). Następnie przechodzisz do ekranu dyspozycyjnego.

Do wyboru masz aż siedem menu. Kliknięcie na odpowiednim z nich spowoduje ukazanie się następnego i następnego... Jest to zresztą jedyna wada programu.

Zacznę od najważniejszego menu, czyli **Options**. Przede wszystkim możesz tu wybrać rodzaj boiska, na którym chcesz grać. Tutaj także ustalasz czas trwania meczu (nawet do 20 min.), zdolność bramkarza, poziom komputera, tempo meczu, wyświetlanie powtórek oraz ich zapisywanie, ustawienie kąta strzału, możliwość podkręcania i - moim zdaniem najważniejsze - dobór odpowiedniego sędziego (jeżeli ktoś myśli, że nie ma to znaczenia, to niech zaraz po wgraniu gry niczego nie zmienia; będzie miał takiego "kalosza", że jego drużyna w komplecie z boiska nie zejdzie).

Przejdźmy teraz do samych zawodników. W menu **Edit Teams** masz możliwość wybrania jednej z drużyn i zapoznania się z jej składem. Programowo **Goal!** jest ustawiony na ligę angielską, w której Polaków oczywiście nie ma. Można to zmienić, wybierając najbardziej na lewo wysuniętą opcję ***Goal! Team***, a potem wczytując z dysku któráś z lig: europejską, francuską, niemiecką, włoską, szkocką, hiszpańską czy międzynarodową. Jak zapewnie się domyślasz, w tej ostatniej znajduje się polska reprezentacja prowadzona przez Andrzeja Strejlała.

Po wybraniu jednej z drużyn występujesz w roli w selekcjonera reprezentacji narodowej. Możesz teraz dobrać odpowiednie stroje dla piłkarzy, ustalić taktykę gry i przygotować skład drużyny.

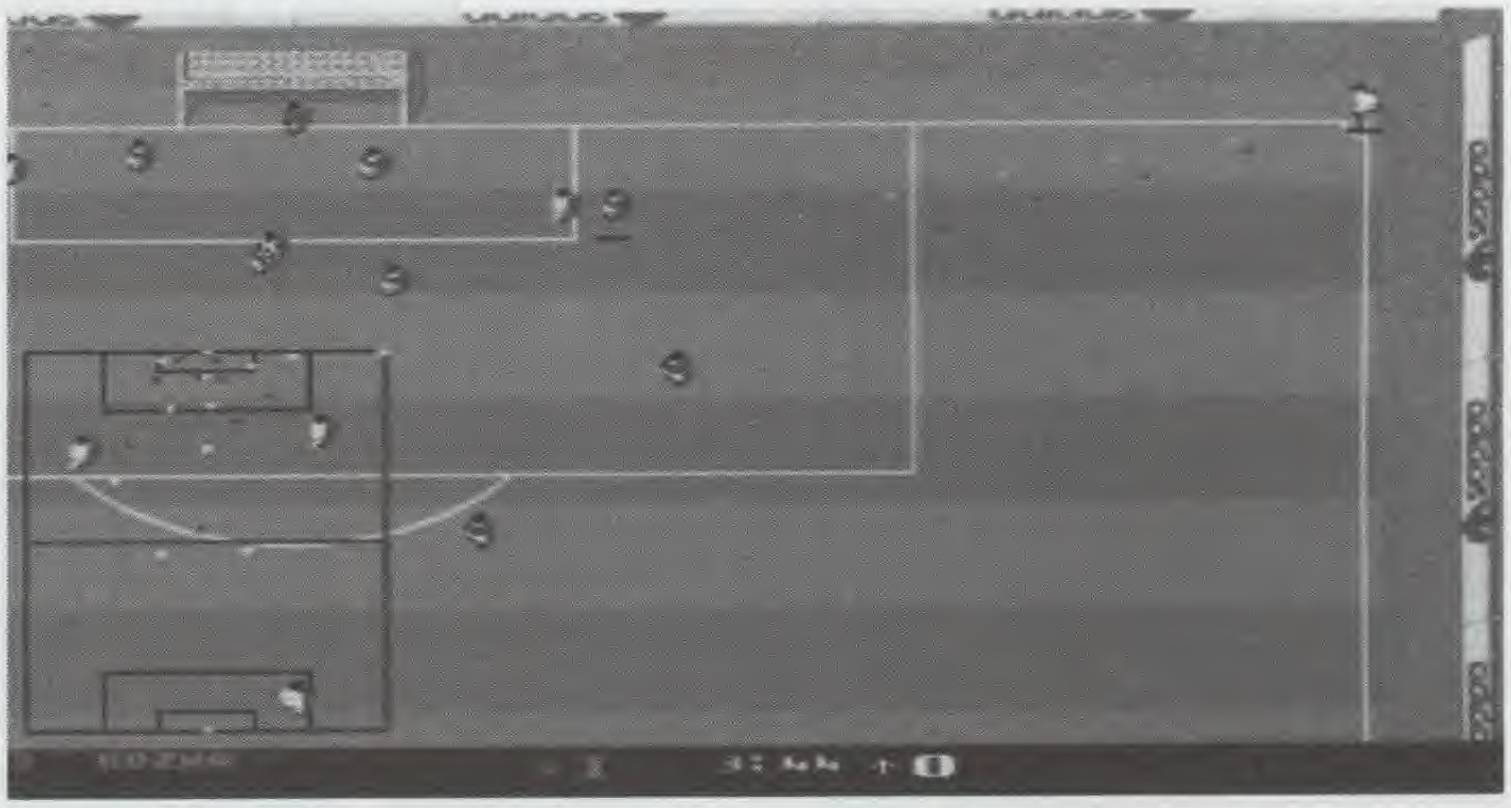
Następne jest menu **Practice**. Daje ono możliwość pograniа z bramkarzem przeciwnika czy przećwiczenia rzutów karnych (od 5 do 31).

Kiedy Twoja drużyna jest gotowa, przystępujesz do zorganizowania meczu towarzyskiego. W tym celu należy skorzystać z kolejnego menu, **Single Match**. Przede wszystkim decydujesz tutaj, czy rozegrasz spotkanie z kolegą (z koleżanką robi się coś innego?!), czy z komputerem. Jeśli przyjmiesz tę ostatnią możliwość, to musisz jeszcze określić stopień trudności meczu. Poza tym, wybierasz sędziego, a także określasz rodzaj boiska, siłę wiatru oraz czy obraz ma być widoczny z boku, czy z góry (kliknięcie na opcję ***Pitch*** spowoduje obrócenie się strzałek u dołu ekranu; strzałki w pionie, to widok z góry, zaś w poziomie - widok z boku).

Wychodząc na boisko od razu czeka Cię niespodzianka. Na ekranie nie przelatują już żadne robaczki, ponieważ wielkość sylwetek piłkarzy uległa znacznemu powiększeniu. U dołu ekranu znajduje się wskaźnik czasu, jaki pozostał do zakończenia spotkania, stan bramek oraz kto w danej chwili jest przy piłce.

Po powitaniu drużyn rozlega się gwizdek zaczynający mecz. Drużyny ruszają do boju. Pewnie Cię dziwi, że niektórzy gracze tak idealnie manewrują piłką i że ta jakby kleiła im się do nogi, podczas gdy inni zupełnie nie potrafią jej utrzymać. No cóż, tak to już bywa - jeden jest gorszy, a drugi lepszy. Jedyne co możesz zrobić jako trener, to obserwować, kto jak gra i korzystać z wymiany zawodników.

Wróćmy jednak do meczu. Wreszcie trafia się okazja. Jesteś w sytuacji podbramkowej, ale to jeszcze nie oznacza, że strzeliłeś gola. Po chwili słychać jęk zawodu na trybunach i gromkie brawa dla parady bramkarza.



Wkrótce rozlega się gwizdek kończący pierwszą połowę meczu. Zawodnicy udają się na zasłużoną przerwę, podczas której możesz obejrzeć statystykę tej części spotkania. Jeżeli ją już przeanalizowałeś, wracasz do meczu, klikając na ***Continue***.

Zmiana stron. Rozpoczynasz drugą połowę z nadzieją na pełny sukces. Zaczęło się. Biegniesz wprost na bramkę. Zostało jeszcze kilka metrów i... okropnie sfaulowany, schodzisz z boiska. Chwila przerwy, podczas której kibice wyrażają swoje niezadowolenie głośnym wycie. Sędzia wyjmuje czerwoną kartkę i odgwizduje rzut karny. Wyćwiczony w tej dziedzinie, nie masz żadnego problemu z ulokowaniem piłki w siatce. Na trybunach szaleństwo, strzelec skacze z radości, wykonując skoki akrobatyczne i podnosząc ręce w górę. Mecz kończy się Twoim zwycięstwem.

Teraz chciałbyś zapewne spróbować sił w czymś trudniejszym, możesz więc skorzystać z kolejnego menu, **Arcade Challenge**. Program oferuje Ci grę z komputerem na poszczególnych pięciu poziomach, podczas których odnotowywana jest ilość zdobytych i straconych bramek oraz ilość punktów.

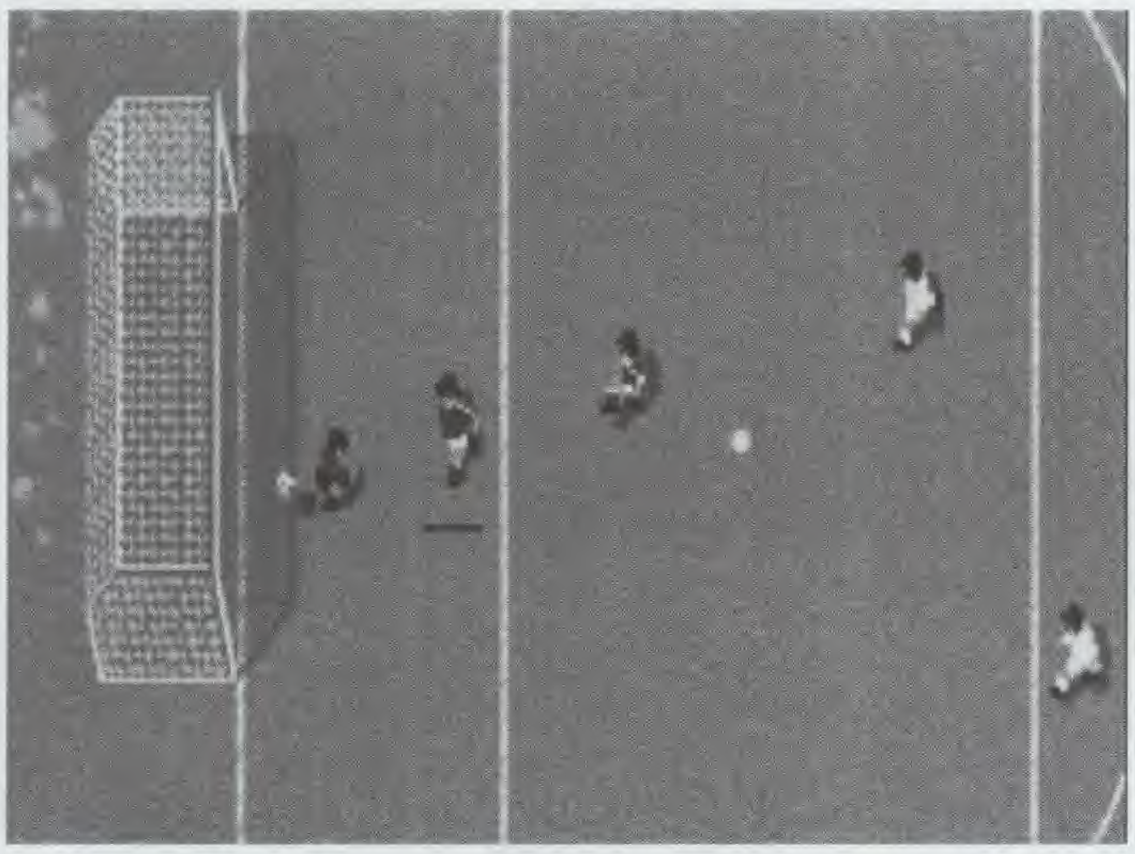
Jeżeli przejdziesz wszystkie pięć poziomów i jeszcze Ci mało, wówczas pozostaje już tylko walka w mistrzostwach świata. Aby tego dokonać, należy wejść do menu **League**. Najpierw ustal, ile drużyn ma grać w turnieju (minimalnie cztery). Następnie wybierz, jakie drużyny będą grały - kiedy klikniesz na dany zespół, obok nazwy pojawi się symbol "c" (komputer) lub "j" (gracz). Na koniec pozostaje jeszcze wybór punktacji za wygrany mecz, poziom trudności oraz ilość toczonych między drużynami meczy. I na boisko.

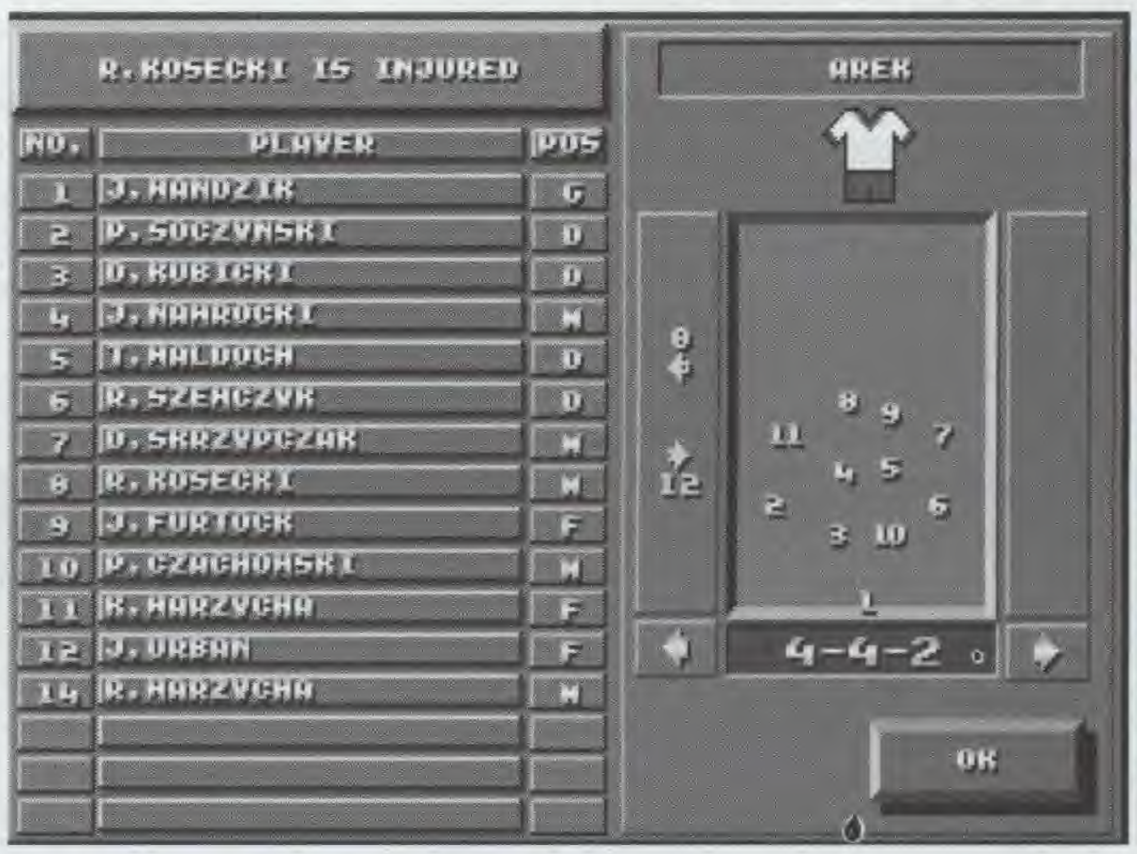
Ostatnie menu, **Replays**, umożliwia odtworzenie nagranych fragmentów meczu.

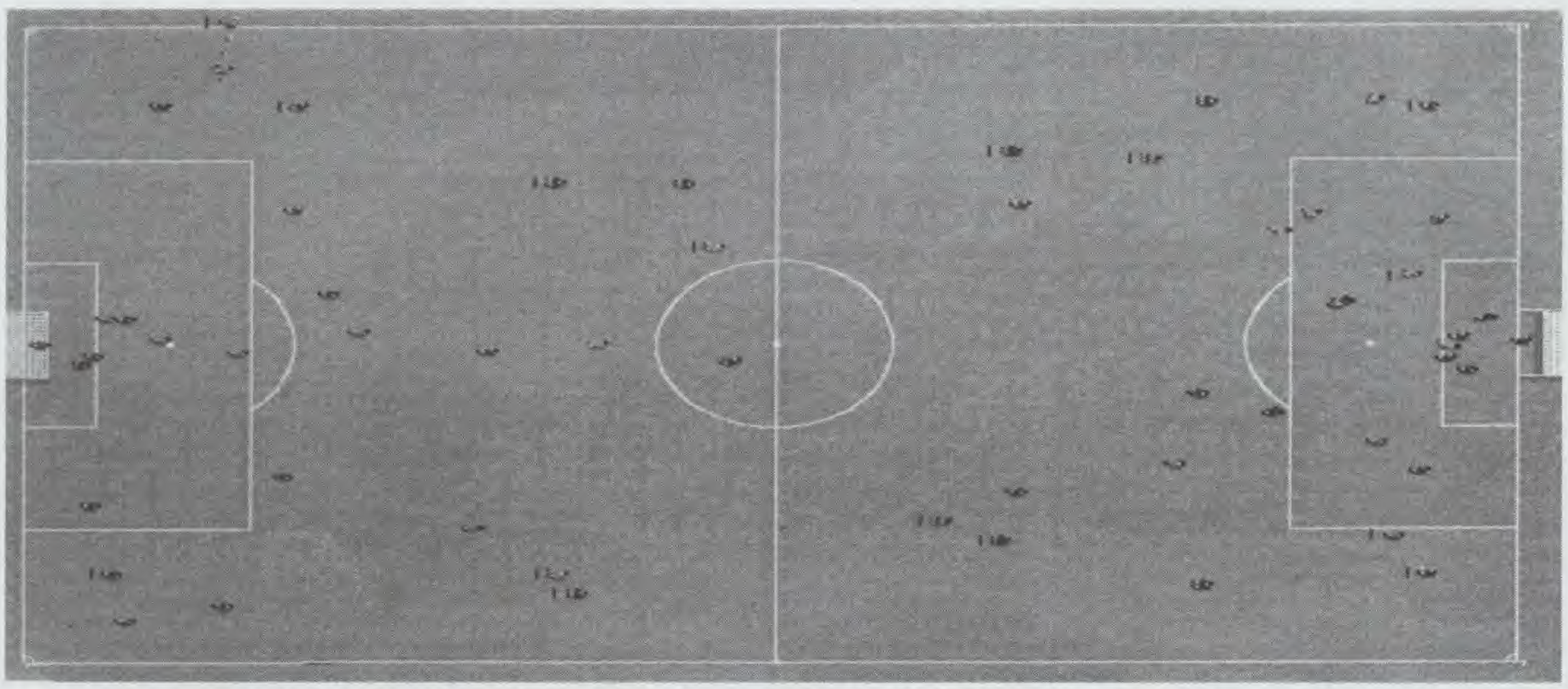
Podsumowując, gra **Goal!** zdecydowanie różni się - na korzyść - od swoich poprzedników ***Kick Off 2*** i ***Sensible Soccer***. W głównej mierze decydują o tym dopracowana grafika i doskonałe efekty dźwiękowe (dygitalizacja). Osobiście jestem przekonany, że gra ta stanie się hitem wśród gier piłkarskich. Podobnie myślą zapewne autorzy **Goal!**, ponieważ przygotowali już dodatkowy trzeci dysk. Czy mają rację, przekonaj się sam. Czyli - spróbuj, a zobaczysz.

PS. Należy jeszcze wspomnieć, że gra przeznaczona jest na komputery AMIGA i zajmuje dwie dyskietki.

Arkadiusz Matczyński







Producent: xland computer games

Dawno, dawno temu w pewnym małym królestwie przyszedł na świat robot o imieniu Robbo. Już pierwsze chwile jego życia zdradzały, iż wyrośnie on na kogoś wyjątkowego. Tak przynajmniej pomyślał ojciec po tym, jak jego syn wydał swój pierwszy na tym świecie okrzyk: "Smaru!". Tatuś bynajmniej się nie mylił. Karmiony elektronicznymi układami wysokiej skali integracji, mały Robbo rósł jak na drożdżach i już wkrótce rodzice wysłali go do szkoły. Dopiero tam w pełni ujawniły się jego talenty. Robbo okazał się prawdziwym profesjonalistą w utrudnianiu życia swoim nauczycielom. Dość powiedzieć, iż w pewnym momencie zamknięto kilka szkół po tym, jak ktoś zniszczył bank podręczników.

Edukacja młodego robota nie trwała długo, kończąc się w czwartej klasie szkoły powszechnej. Stało się to, gdy Robbo odkrył, że znacznie ciekawsze rzeczy można robić, zajmując się biznesem. Szybko zdobył duże pieniądze, nielegalnie oczywiście, do więzienia zaś nie trafił z powodu złośliwości miejscowej policji.

W tym czasie nie przeczuwał nawet, iż największe niebezpieczeństwo wcale nie zagraża mu ze strony oficjalych władz. Pewnego dnia, a był to piątek trzynastego, Robbo został podany próbie. Jak mówili jedni, stało się tak, gdyż chciał tego Okrutny Los, inni natomiast twierdzili, że maczał w tym palce Wielki Konstruktor, który postanowił wypróbować naszego bohatera. Nieważne zresztą, co lub kto był przyczyną nieszczęścia młodego robota. Niech wystarczy fakt, iż nagle znalazł się on w labiryncie. I choć szanse na wyjście z pułapki można określić liczbą z przedziału od 0,000000000001 do 0, dzielny Robbo się nie załamał. Wręcz przeciwnie, postanowił wydostać się z plątaniny sal i korytarzy. Oczywiście, z Twoją pomocą.

Labirynt, w którym znajduje się Robbo, rozrzucony został wśród piętnastu układów planetarnych, z których każdy zbudowany jest z czterech planet. Aby odzyskać utraconą wolność należy dotrzeć do wszystkich 60 planet. Łączność pomiędzy nimi zapewniają teleporty, jednak do ich uruchomienia potrzebne są specjalne klucze. Można je zdobyć, zbierając rozrzucone na każdej planecie śrubki, z których Robbo wykona następnie potrzebne klucze.

W labiryncie młody robot znajdzie również wiele innych rzeczy. Do najważniejszych należy bateria zapewniająca energię miotaczowi laserowemu, w który wyposażony jest Robbo. Niestety, zapewnia ona tylko dziewięć strzałów. Do innych pomocnych przedmiotów zaliczyć należy bomby. Wystarczy jeden celny rzut, a rozlatują się one w drobny mak, niszcząc przy okazji blokujący drogę mur, czy inne takie. Czasami można natknąć się również na małego robocika symbolizującego dodatkowe życie (wszyscy wiemy, jak bardzo jest ono przydatne).

Przeszkodą w odnalezieniu wszystkich śrubek potrzebych do uruchomienia teleportu jest nie tylko samo ukształtowanie labiryntu. Znajduje się w nim pełno urządzeń, które z pewnością wszyscy znamy z innych gier tego typu: strzelające bez ostrzeżenia lasery, potężne elektromagnesy przyciągające wszystko, co ma w sobie choćby gram metalu (a nasz Robbo to przecież chodząca tona stali), różnego rodzaju wyrzutnie pocisków. Ponadto na korytarzach panoszą się wyjątkowo agresywne istoty, z którymi spotkanie zawsze kończy się śmiercią robocika. Czasami Robbo spotka na swojej drodze znak zapytania oznaczający niespodziankę. Aby przekonać się, co w sobie kryje, wystarczy tylko w niego strzelić. Czasami będzie to dodatkowe życie, innym zaś razem potwór. Wszystko zależy więc od szczęścia.

Po wyczerpaniu się (skromnego) limitu żyć, grę musimy rozpoczynać od nowa. Autorzy przewidzieli jednak "wytrych" dla tych, którzy doszli robotem daleko i nie mają najmniejszej ochoty powtarzać całej drogi raz jeszcze. Naciskając klawisz F3 w trakcie wyświetlania strony tytułowej, otrzymujemy możliwość wpisania hasła, które w trakcie gry wyświetlane jest w prawym górnym rogu części informacyjnej ekranu.

Gra prezentuje bardzo sympatyczną i miłą oku grafikę. Także podkład muzyczny stoi na bardzo dobrym poziomie. Program posiada również digitalizowane efekty dźwiękowe. W trakcie gry będziemy informowani o każdym znalezionym przez Robbo przedmiocie, a czasami nawet o tym, co należy w danej sytuacji zrobić. I wszystko to będzie słyszalne w języku polskim!

Robbo jest jedną z pierwszych polskich gier mogącą konkurować z programami zachodnimi (w swojej klasie, oczywiście). Słowa uznania należą się producentowi, krakowskiej firmie **xland computer games**, oraz autorom, Januszowi Pelcowi i Maciejowi Miąsikowi.

Program przeznaczonym jest na komputery minimum klasy IBM AT, z 640 kB RAM, stacją 5.25" 1.2 MB i dyskiem twardym; współpracuje z kartami graficznymi VGA, EGA, CGA i Herkules oraz kartami muzycznymi Sound Blaster i AdLib.

W następnym numerze zaprezentuję kolejny program z Krakowa, który zdążył już zdobyć sobie sporą popularność - ***Electro Body***.

Piotr Orcholski

PS. Grę udostępniła nam firma:
xland computer games
skrytka pocztowa 57
31-557 Kraków 49

Producent: Titus

Dla tych, którzy lubią gry w stylu ***Prehistoryk***, mam nie lada gratkę. Chodzi o program pt. **Titus the Fox - to Marrakech and Back**, wyprodukowany przez firmę **Titus**. W odróżnieniu od ***Prehistoryka***, nie jest on zwykłą zręcznościówką. W poprzedniej grze nasz dzielny neandertalczyk nabijał guzy wszystkim bez wyjątku; w **Titus the Fox** obok refleksu i spostrzegawczości trzeba się także wykazać pomysłowością.

Tytułowy bohater, Titus, jest lisem, który właśnie oświadczył się pięknej lisicy. Niestety, ślub nie doszedł do skutku z powodu tajemniczego zniknięcia panny młodej. Jak się okazało, lisicę uprowadziła mafia. Bohaterski Titus postanowił za wszelką cenę odszukać ukochaną. Czy mu się to uda?

Tak w skrócie przedstawia się historia gry. Twoim zadaniem jest odnalezienie panny młodej, oczywiście za pomocą Titusa. Na swojej drodze spotkasz wściekłe psy, wiecznie głodnych kanibali, ludzi rzucających nożami, kąsające trzmiele oraz skulonych tajniaków z niebezpiecznymi dla lisa młotkami. Ale niech Cię to nie przeraża, w końcu posiadasz ogromną siłę i przy odpowiednim ustawieniu i Twoim refleksie jesteś w stanie podnieść niektóre osoby, a potem rzucić nimi w przeciwnika. Oprócz tego na każdej planszy znajdują się przedmioty pomocnicze mogące ułatwić grę. Butelki czy słoje będą służyć Tobie za pociski. To samo dotyczy piłki czy taczki, choć te zawsze do Ciebie wrócą niczym bumerang. Natkniesz się także na niespodzianki, jak np. latający dywan czy deskorolka, za pomocą których będziesz mógł pokonać większe odległości. Stojące skrzynki wykorzystaj do wspinania się na wyższe kondygnacje, podobnie jak sprężyny.

Titus dysponuje ograniczoną energią, której wykresem jest pozioma linia na dole ekranu. Każdy zbyt bliski kontakt z wrogiem stopniowo Cię jej pozbawia. Straconą energię można zregenerować, zbierając na przykład diamenty.

Na każdej planszy ukryty jest kod. Aby go odnaleźć, musisz uważnie obserwować ekran. Skup się, bo nie jest to łatwe (kod na pierwszej planszy ukryty jest w garażu, pozostałe znajdź sam).

Sterowanie odbywa się za pomocą joya. Podnoszenie przedmiotu, jak i jego pozostawienie uzyskujesz poprzez układ: dół + fire, natomiast rzucanie przedmiotem: tylko fire.

Wykorzystane są również klawisze funkcyjne:

F1 - rozpoczęcie poziomu od początku;

F2 - rozpoczęcie gry od początku;

F5 - włączenie bądź wyłączenie muzyki;

F7 - przejście z trybu mono na stereo;

F10 - spowalniacz.

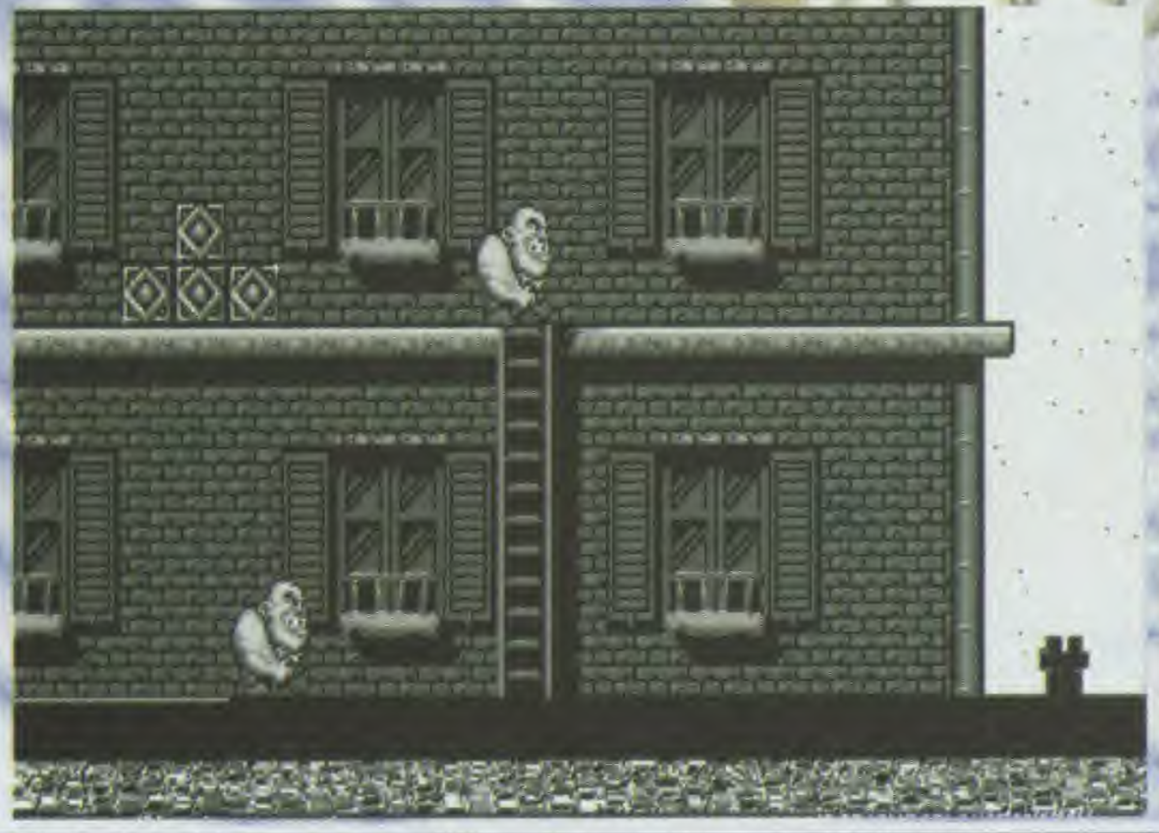
Szczególnie ta ostatnia opcja jest bardzo przydatna dla tych, którym przebieg fabuły wydaje się za szybki.

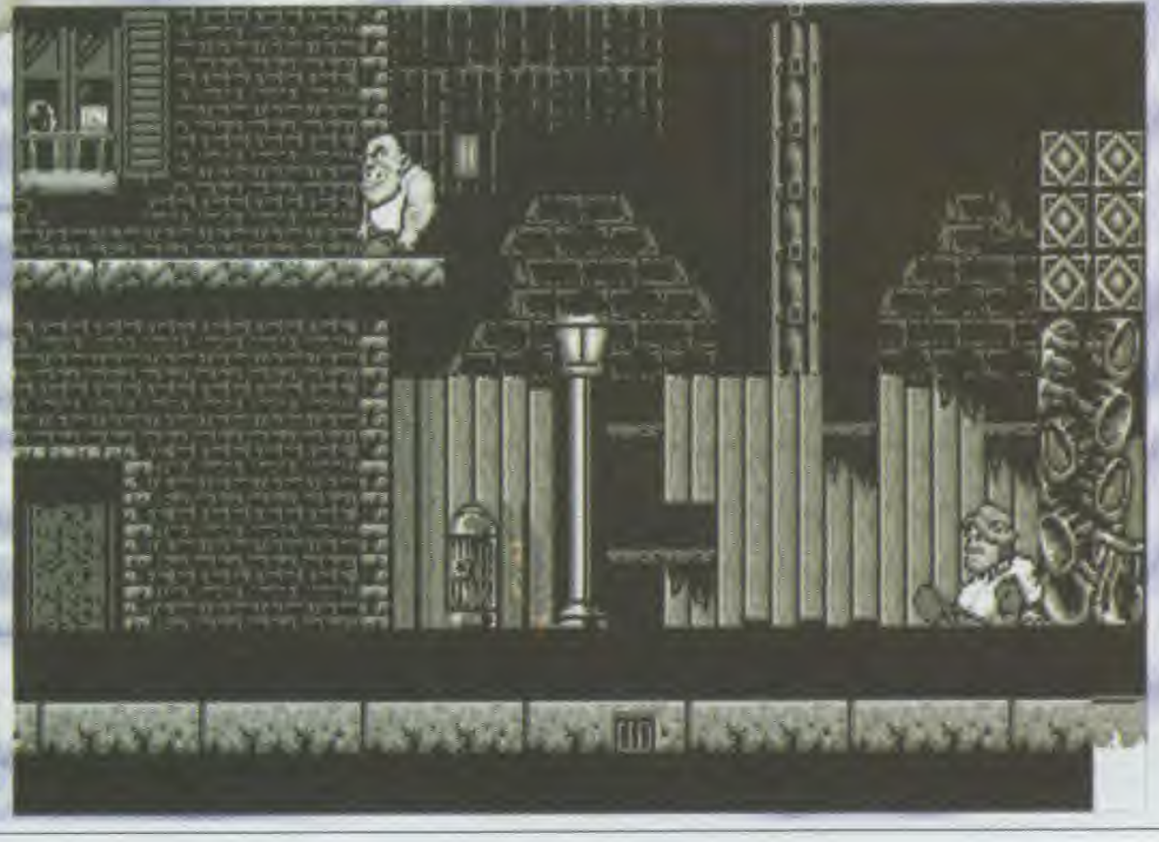
Na koniec parę słów o samym programie. Jest to gra popularnie zwana platformówką, wykonana całkiem nieźle zarówno pod względem grafiki, jak również dźwięku. Muzyka towarzysząca przygodom lisa jest idealnie dobrana do fabuły, co zasługuje na szczególną pochwałę.

Gra przeznaczona jest na komputery Amiga (także A600) i zajmuje jedną dyskietkę.

Pozostaje mi tylko życzyć odnalezienia lisicy. I przyjemnej zabawy na lisim weselu.

Arkadiusz Matczyński





Producent: Kixx

Akcja gry toczy się w roku 2166 na Oceanie Południowym. Wiele przemian politycznych i gospodarczych miało miejsce na naszym globie. Era zimnej wojny przyniosła ludzkości całkiem niezły arsenał jądrowy, który musiał zostać gdzieś umieszczony w erze rozbrojenia. Rozwój techniki, wprawdzie nie tak błyskotliwy, jak w ostatnim stuleciu, ukazał szanse zdobycia energii dla głodującej ludzkości przeludnionych kolonii pozaziemskich. Jedną z możliwości jest spożytkowanie broni atomowej zmagazynowanej pod koniec XX wieku na tajnym wojskowym archipelagu i odcięcie tego obszaru od świata przez sztucznie wywołane trzęsienie ziemi. Plan zrealizowano, jednak ponowne przegrupowanie płyt tektonicznych naszej planety otworzyło dostęp do archipelagu.

Gdy zaczęto rozważać możliwość kolonizacji Ziemi, opracowano szczegółowy plan ekspedycji badawczej. Dla zbadania terenu mają być wysłane na archipelag dwa lotniskowce sterowane przez komputery.

Niestety, pewne osoby postanowiły przejąć kolonizowany teren i do programu pierwszego z lotniskowców, ACC Omega, wprowadzono zmiany, które kolonizowany teren podporządkowały obcym agentom. Ty, Drogi Czytelniku, zostajesz kapitanem drugiego superlotniskowca, ACC Epsilon - jeszcze zanim wyruszył on do akcji, odkryto zmiany w programie pierwszego okrętu i dlatego Twój okręt zaprogramowano na sterowanie przez człowieka, czyli Ciebie.

Twoim zadaniem jest odbić zdobyte przez ACC Omegę wyspy i pozbawić przeciwnika zasobów - jest to jedyna droga do zniszczenia wrogiego lotniskowca. Terenem akcji jest oczywiście cały archipelag. Obszar jest tak duży, że nie da się go nijak przepłynąć "na jednym zbiorniku". Również zapasy różnego rodzaju sprzętu wymagają stałego uzupełniania.

Zaopatrywanie okrętu odbywa się na przeznaczonych do tego celu wyspach. Zapasy dostarczane są tam z wyspy-bazy, która poza tym steruje całą siecią transportu (jej przechwycenie równa się zamrożeniu tej sieci, czyli praktycznie przegraniu gry). Początkowo tylko tam możesz uzupełniać wyposażenie i paliwo. Miejsce zaopatrywania możesz ustalić w trakcie gry.

Charakterystyka poszczególnych rodzajów wysp i sposoby osiedlania się na nich zostały omówione w dalszej części opisu.

Przejdźmy teraz do początku samej gry. Masz tu możliwość wyboru jednego z dwóch wariantów:

1. Gra strategiczna, w której wszystko zaczynasz od jednej wyspy (kolonizujesz neutralne i odbijasz zdobyte przez przeciwnika). Polecam pograć trochę na tej opcji, aby zorientować się w obsłudze tego całego żelastwa. Wariant ten jest przeznaczony dla graczy bardziej wytrwałych, ale też pewniejszych siebie.

2. Gra akcji - tu zaczynasz w momencie, gdy Twój lotniskowiec dopływa do jednej z wysp wroga - za sobą masz już swoje własne wyspy, przed sobą zaś wyspy wroga. Akcja zaczyna się na tyle "ciekawie", że kto nie wie, jak grać szybko, traci swój statek. Opcję tę polecam graczom lubiącym przejmowanie zwycięskiej batalii po kimś.

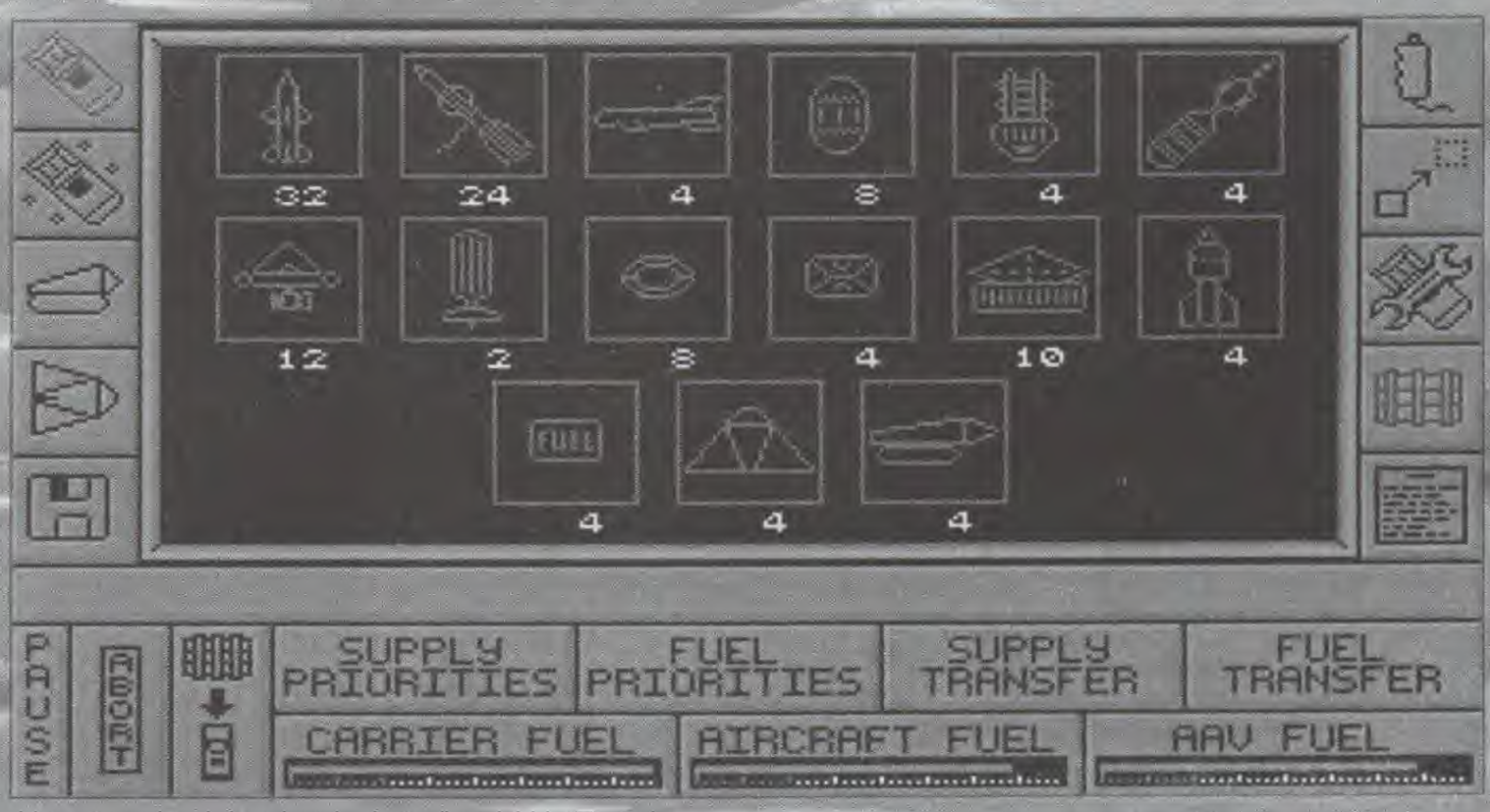
Wyspy zostały oznaczone na mapie w trzech kolorach - "dziewicze", czyli niczyje, zaznaczono na zielono, niebieskie to Twoje posiadłości, zaś czerwone są terenami wroga.

Na nowo podbijanych wyspach osadzasz własne centra komputerowe. Jeśli są to wyspy opanowane przez wroga, możesz albo zniszczyć już istniejące centra komputerowe, albo też wysłać na pojeździe gąsienicowym kapsułkę z wirusem, który zmieni program sterowania centrum tak, że wyspa wraz z całym wyposażeniem natychmiast przejdzie pod Twoje dowodzenie.

Wyspy - czy to wroga, czy Twoje - dzielą się na trzy typy, w zależności od centrum sterowania, jakie zostało na nich umieszczone:

1. Wyspa z surowcami (*Resource Island*).

Wydobywane są tutaj i przesyłane dalej wszelkiego rodzaju surowce niezbędne do produkcji, która odbywa się na wyspach fabrykach.

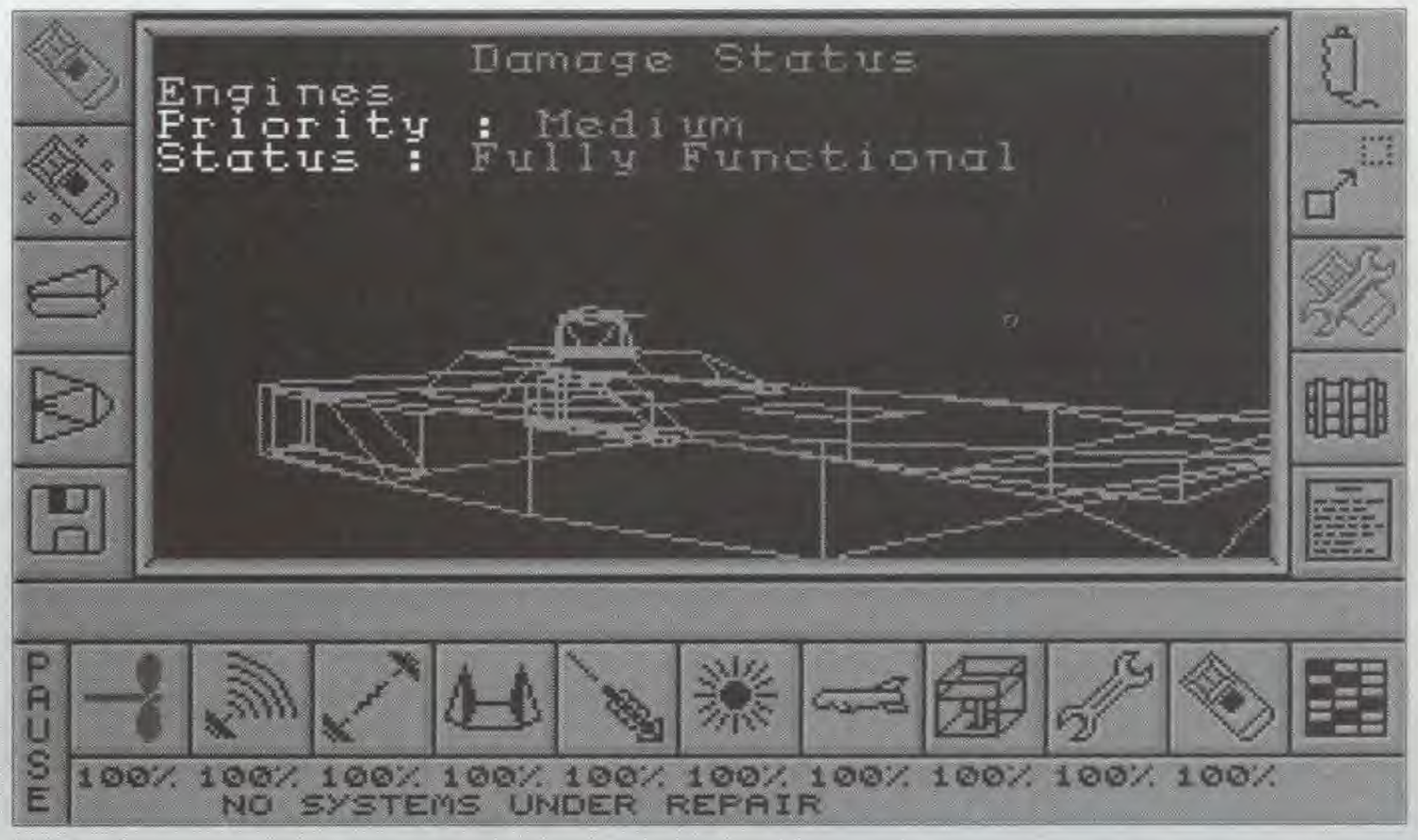


2. Wyspa-fabryka (*Factory Islands*).

Jeśli zostaną włączone do sieci i zaopatrywane w surowce, wytwarzają gotowe produkty niezbędne w działalności Twojego lotniskowca (przetworzone paliwa, pojazdy, broń itp.). Produkty te są regularnie dostarczane (o ile nie zostanie przerwana sieć) do *Stockpile Island* czyli wyspy-magazynu. Jeśli wyspa utraci połączenie z wyspą-magazynem, natychmiast wstrzymana zostaje produkcja, chociaż napływające surowce zbierane będą aż do momentu zapełnienia się magazynów.

3. Wyspa obrony (*Defence Islands*).

Na wyspach tych tworzone są systemy obrony, w skład których wchodzi system wyrzutni pocisków nawodnych, naziemnych itp. oraz system lotnictwa i system lotnisk, na których Twoje Manty mogą uzupełnić paliwo. Wyspy obrony w niewielkim stopniu uczestniczą również w wydobywaniu surowców.



To, jakie wyspy mają powstać, jest Twoją decyzją strategiczną!

Wyspa-magazyn (*Stockpile Island*) nie jest zaliczana do ogólnego podziału, ponieważ musi być zbudowana na bazie jednej z już istniejących wysp. Jest to jedyne miejsce, gdzie dostarczane są wszelkie produkty i tylko tutaj Twój statek może się w nie zaopatrywać. Jeśli przerwany zostanie kontakt wyspy z siecią, nie będą do niej dostarczane żadne nowe zapasy, a wtedy musisz podjąć niezwykle ważny strategicznie wybór - zmienić miejsce magazynowania bądź też próbować przywrócić połączenie.

Dokonujesz tego wybierając na panelu sterowania lotniskowca ikonkę magazynu, centrując mapę na wybranej nowej wyspie i klikając na ikonkę PROG.

W trakcie rozgrywki dowodzisz przede wszystkim samym lotniskowcem z jego systemem laserowym, rakietowym oraz magazynem flar i boi. Poza tym dysponujesz także dwoma typami pojazdów. Są to:

1. ***Manty*** - samoloty, do których można załadować rakiety, bomby, system dalekiej komunikacji itp.

2. ***Valrusy*** - amfibie (pojazdy wodno-ziemne), które mogą mieć na swoim pokładzie nowe centra sterowania wyspą, paliwo dla innych Valrusów, systemy rakietowe czy wirusy obezwładniające wrogi system kontroli wyspy.

Używać możesz jednocześnie po 4 pojazdy z każdej grupy. W magazynie znajdują się zapasowe "maszynki", tak więc nie musisz przejmować się stratą jednej czy dwóch sztuk (choć nie znaczy to, że możesz rozbijać pojazdy przy byle okazji). Szerzej o pojazdach w dalszej części artykułu.

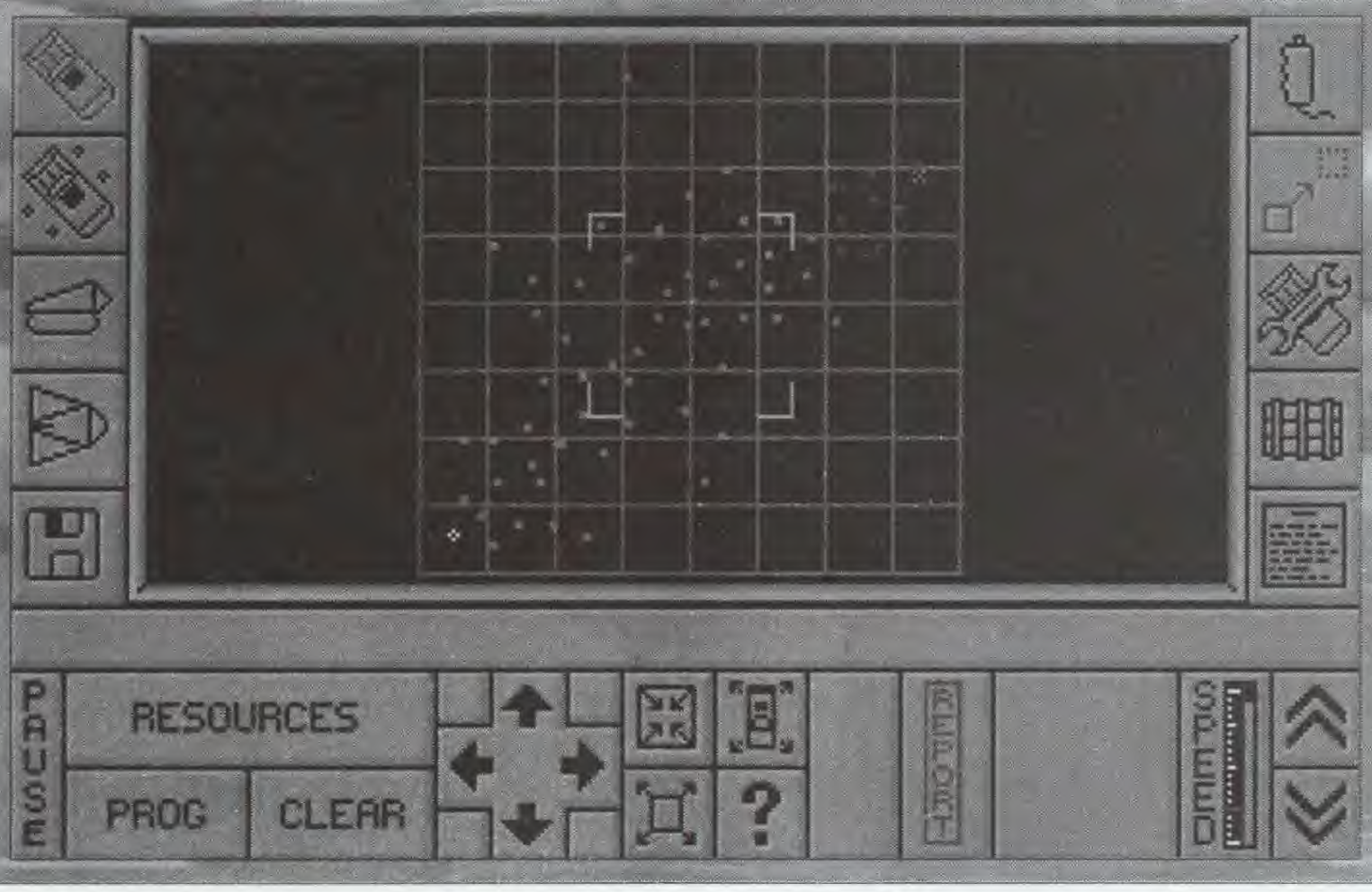
Sterowanie samym lotniskowcem odbywa się na panelu sterowania. Masz tu do dyspozycji:

- obroty (skręty) lotniskowca;
- wygaszanie obrotów;
- kontrola szybkości w przód i wstecz;
- stopowanie lotniskowca;
- pilot automatyczny - zadziała dopiero po ustaleniu miejsca docelowego dla lotniskowca na mapie;
- radar - jego zakresy (min/max);
- wyświetlanie pozycji lotniskowca (czarny ekranik z napisami);
- zużycie paliwa (ikonka z napisem Fuel - paliwo).

Rzecz jasna, im szybciej płyniesz, tym więcej zużywasz paliwa, warto sobie zatem wypracować ekonomiczną szybkość podróżną. W trakcie podpływania do wyspy trzeba wybrać stronę, którą zamierzasz się ustawić. I oczywiście nie należy podpływać na pełnym gazie, bo choć nie kończy się to utknięciem na mieliźnie, może nam pokrzyżować plany bojowe.

Aby ustalić trasę ruchu dla automatycznego pilota, trzeba przejść z panelu sterowania lotniskowcem na panel mapy. Tu mamy do dyspozycji:

- powiększenie i zmniejszenie wyświetlanego obszaru;
- przesuwanie wycinka mapy;
- centrowanie mapy na lotniskowcu;



- uzyskiwanie informacji o wyspie, na której jest centrum mapy.

W celu ustawienia kursu lotniskowca wybieramy szybkość z jaką ma płynąć i przechodzimy do panelu nawigacyjnego. Tu ustawiamy kwadracik na miejscu docelowym i naciskamy PROG (jeśli chcesz coś zmienić, naciśnij CLEAR). Opcja REPORT włącza lub wyłącza dostarczanie informacji o przybyciu lotniskowca do miejsca docelowego. Uruchomienie zaprogramowanego w ten sposób autopilota następuje po wciśnięciu ikonki z literą "A" na panelu sterowania.

Z panelu nawigacyjnego można wybrać też opcję wyświetlania sieci zaopatrzeniowej - RESOURCES. Ustalasz tutaj, gdzie znajduje się i/lub gdzie ma powstać wyspa magazyn. Rozkład samej sieci ustalany jest automatycznie w miarę podbijania nowych wysp i zależy od struktury geologicznej podłoża pomiędzy wyspami. Im większa sieć, tym lepsze zaopatrzenie!

Poza uzbrojeniem lotniskowiec dysponuje też systemem kontroli uszkodzeń. Po uruchomieniu tej opcji pojawia się "szkielet" naszego statku. Pod nim umieszczono szereg ikonek, po wybraniu których zostaje podświetlona wybrana sekcja i ukazuje się wykaz jej uszkodzeń.

Ikonka pierwsza z prawej pozwala ustalić priorytet napraw na statku. Całkiem mądrze jest ustawić Automatic Repair System na high, bo to on jest przecież odpowiedzialny za naprawę reszty - podobnie dla obrony warto ustawić wysoko priorytet napraw lasera i systemu pocisków, ale o tym zadecydujesz sam.

Większość systemów będzie już działała przy naprawieniu ich na poziomie ok. 50% - oczywiście, w zmniejszonym zakresie (np. nie będziesz mógł za szybko uciekać czy też dowolnie używać lasera).

Lotniskowiec wyposażony jest we własne magazyny. Mieszczą się tam, jak już wspomniałem, dodatkowe ***Manty*** i ***Valrusy*** z ich wyposażeniem, rakiety, flary, boje oraz paliwo. Zarówno priorytety uzupełnienia zapasów, jak i rozdzielenie paliwa mogą być ustawione wedle Twoich potrzeb, podobnie jak w przypadku napraw. Przerzucanie zapasów z wyspy na statek jest dosyć proste wystarczy załadować tratwę "towarem" i upchać ją z powrotem na statek - no, chyba że masz uszkodzone systemy komunikacji lotniskowca lub jesteś poza zasięgiem wyspy-magazynu, wtedy z załadunku nici. Jeśli zostaniesz zaatakowany w trakcie dokowania takiej tratwy (w tym momencie nie działają systemy obrony), to możesz nacisnąć ABORT; tratwa zostanie wepchnięta pod wodę i z powrotem odesłana na wyspę, gdzie będzie bezpieczna przed wrogimi atakami.

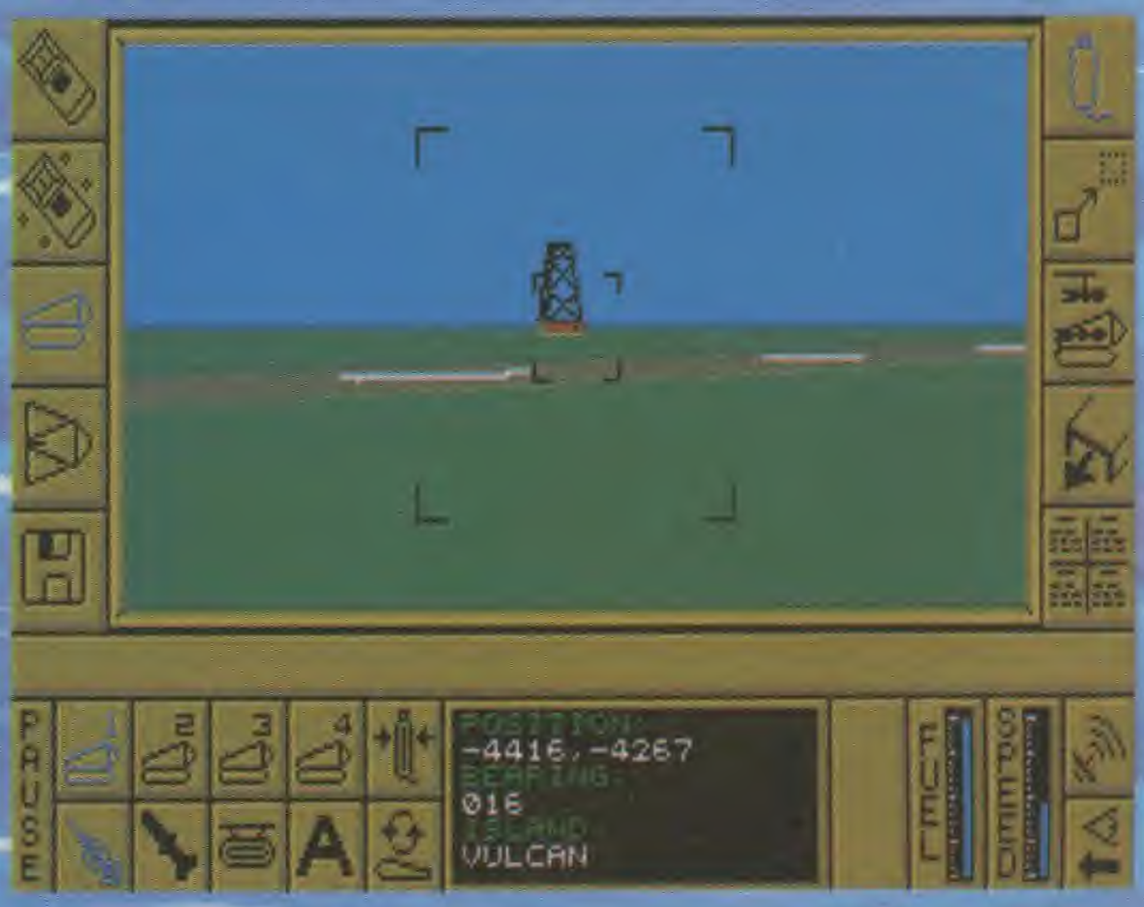
O wszystkich działaniach, jakie się aktualnie dokonują, jesteś informowany dzięki systemowi informacyjnemu (MESSAGING) - przez wybranie odpowiedniej ikonki możesz odczytać ostatnie 16 informacji. Opcja Clear kasuje ekran.

Zajmijmy się teraz systemami obrony lotniskowca. Masz do dyspozycji kilka "urządzeń", aby bronić się przed Mantami atakującymi z wyspy lub przed wrogim lotniskowcem czy aby atakować instalacje przeciwnika. Są to:

1. Wieżyczka laserowa (*Laser Turret*) - po wybraniu ikonki z jej symbolem widzisz celownik lasera. Możesz sterować jego ruchami i powiększeniem za pomocą myszy, joysticka lub odpowiednich klawiszy. Wciśnięcie lewego klawisza myszy (LMB) powoduje zniknięcie kursora i przejście w opcję strzelania.

2. Flary (*Decoy Flares*) - są to pociski wypełnione magnezem, które wystrzelone w powietrze ściągają na siebie wrogie pociski sterowane podczerwienią. Aby odpalić taką flarę, wystarczy wejść do panelu sterowania flarami, klikając na odpowiednią ikonkę, a potem kliknąć na LAUNCH. Informacje o ilości flar aktywnych i dostępnych w magazynach statku podawane są w okienku obok.

3. Pociski ziemia-ziemia (*Surface to Surface Missiles*) - z panelu sterowania tymi pociskami trzeba najpierw odpowienio ustawić lotniskowiec (tyłem do obiektu, w który mamy zamiar trafić) i wystrzelić kamerę (LAUNCH). Pozwoli Ci to - oczywiście, przez ograniczony czas - obserwować teren z dużej wysokości. W momencie uzyskania obrazu na ekranie pojawi się celownik. Ustawiasz go na obiekcie i odpalasz. Jednocześnie możesz wystrzelić tylko jeden pocisk (następny jest automatycznie ładowany). Gdy wybuchnie pierwszy, zazwyczaj zdążysz jeszcze odpalić drugi (do zniszczenia wrogiego



centrum sterowania musisz użyć właśnie dwóch pocisków).

4. Boje (*Drone Positioning*) - w celu obrony przed pociskami skierowanymi na Twój statek z wyspy ustawiamy boje osłonowe. Można je rozmieścić na kilka różnych sposobów i w różnej ilości. Boje są ustawiane przez komputer wedle wybranego schematu, który potem możesz sam zmienić. Pamiętaj, że ustawianie odbywa się po kolei i trzeba uważać, aby nie wypuszczać następnych boi za szybko, bo mogą się ze sobą zderzyć. Boje czasami zderzają się też z ***Valrusami***, gdy trasa pojazdu przecina miejsce ustawienia takiej boi. Przeważnie nagle słyszymy jakiś huk, a potem się okazuje, że wcięło nam gdzieś jedną boję - no i ***Valrusowi*** przy okazji też się dostało. Boje, w razie gdy są zbędne, mogą być z powrotem załadowane na okręt (wybierz ikonkę ze strzałką "do" - ikonka dolna - oczywiście z panelu sterowania bojami).

I sprawa ostatnia, pojazdy.

Valrus - przeważnie służy do zasiedlania nowych wysp, tzn. przenosi centra sterujące, które po odpowiednim ustawieniu (centrum nie może stać ani za blisko, ani za daleko od wody) automatycznie zajmują się resztą.

Sterowanie amfibią odbywa się podobnie, jak sterowanie lotniskowcem, dochodzi jednak kilka dodatkowych opcji:

- krążenie - gdy Twój pojazd znajduje się pod ostrzałem, może krążąc losowo zmylić wrogie pociski;
- kąt widzenia (z boku lub z przodu);
- radar;
- strzelanie - z lasera lub pociskami sterowanymi w zależności od tego, co mamy na pokładzie;
- wyładunek centrum lub odpalenie bomby wirusa, która przejmie centrum wroga. Niestety, czynność tę trzeba wykonać z dosyć małego dystansu, a samo podejście jest trudne i na wyspach obronnych praktycznie równoznaczne z utratą ***Valrusa***. Ikonka ta może jeszcze dodatkowo służyć do zatankowania jednego ***Valrusa*** z drugiego wyposażonego w dodatkowy zbiornik, wystarczy pojazdy ustawić nos-w-nos i kliknąć na nią.

Wyposażanie pojazdu odbywa się na lotniskowcu. Tam następuje pobranie ***Valrusa*** z magazynu, załadunek broni i tankowanie paliwa - przenoszenie sprzętu dokonuje się z przyciśniętym LMB. Tam też można przekazać uszkodzone ***Valrusy*** do naprawy, naciskając ikonkę z kluczem do śrub.

Manta - w sytemie jej broni można umieścić laser (trzeba trafić w cel kilka razy) lub pociski (wystarczą cztery, aby zniszczyć wrogie centrum komputerowe) lub Quacker cluster bomb (bomba, która skacze po lądzie i niszczy co popadnie).

Start ***Manty*** może się odbyć dopiero po wyniesieniu jej windą na pokład lotniskowca. Podobnie jak ***Valrus***, ***Manta*** wyposażona jest w radar i zmianę kąta pola widzenia. Zasięg ***Manty*** ograniczony jest siłą nadajnika i ilością paliwa. Można jednak na jej pokład załadować przekaźnik radiowy, który będzie również służył do nawiązywania łączności z ***Valrusem*** w jej pobliżu (czytaj: sterowania), paliwo zaś uzupełniać na wyspach obronnych - po prostu lądując na pasach lotniska.

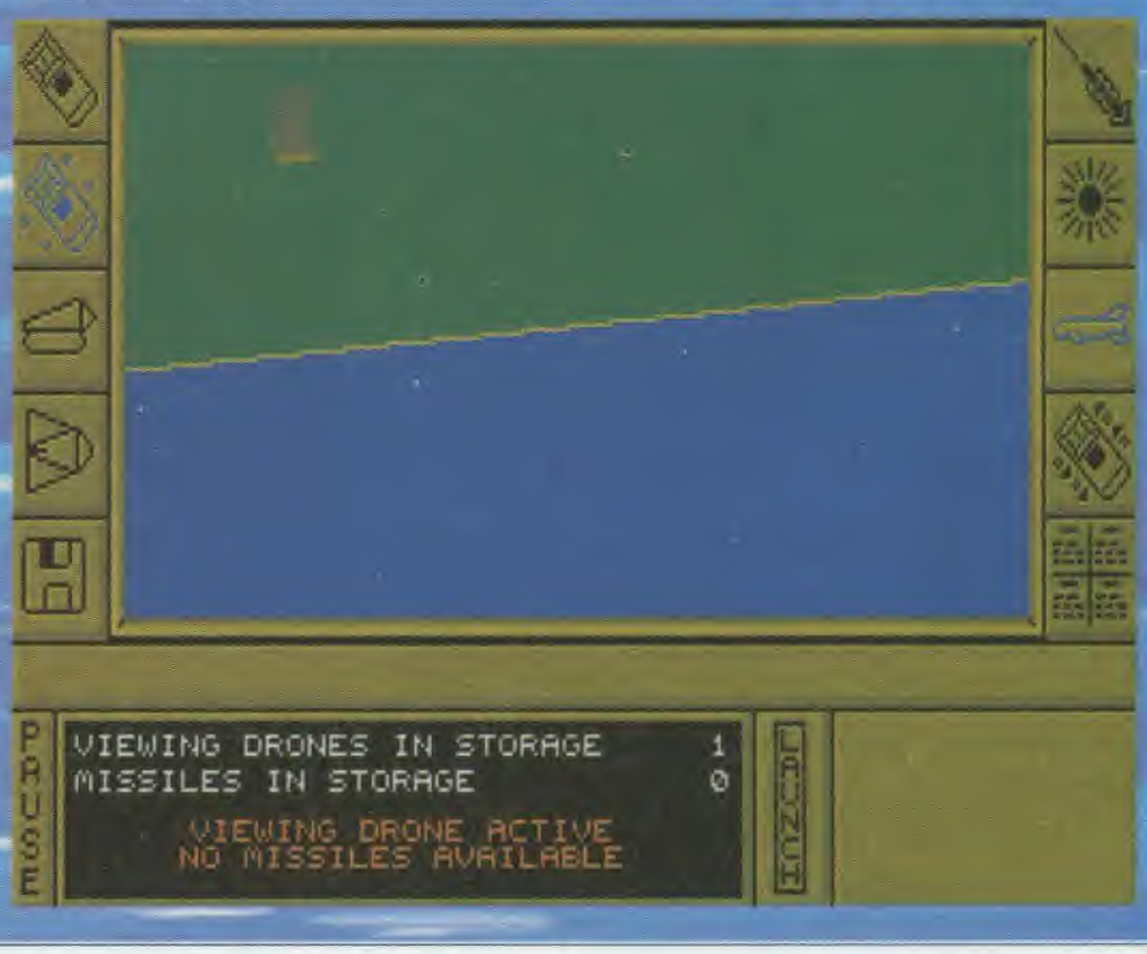
Lądowanie ***Manty*** jest identyczne, jak w wielu programach symulacji lotu. Inaczej natomiast wygląda sprawa ponownego lądowania na lotniskowcu. Tu wystarczy wcisnąć, gdy ***Manta*** jest w odpowiednio bliskiej odległości, ikonkę lądowania na lotniskowcu, a potem winda w dół i już.

Nawigacja automatyczna ***Manty*** i ***Valrusa*** jest zupełnie identyczna, jak nawigacja lotniskowca - ustawia się program (cel oraz szybkość) i wystarczy potem przejść na automatycznego pilota. Oba pojazdy zaraz po starcie właśnie przechodzą w opcję pilota, radzę więc mieć ustawioną choćby krótką trasę, tak byśmy nie musieli tracić czasu na wyprowadzanie pojazdów z bezsensownego krążenia.

I tak, Drogi Czytelniku, dobrnęliśmy do końca opisu strony formalnej gry! Reszta jest Twoim zadaniem - Ty zdecydujesz, którą wyspę podbić, gdzie zostawić ***Mantę***, gdzie wysłać ***Valrusa***, pamiętając jednocześnie, że czas działa na Twoją niekorzyść. Czasami nie warto płakać nad jakąś wyspą, innym razem koniecznie trzeba ją odbić, ponieważ na jej braku może ucierpieć Twoja sieć. Trudno jest odrobić straty związane z uzupełnianiem zapasów, a bez zapasów nie da się z kolei grać. Te i inne problemy staną przed Tobą, jeśli tylko zagrasz w **Carrier Command**, ale pomyśl o chwale, jaka Cię czeka w przypadku wygranej.

Gra dostępna jest na komputerach Amiga z 1Mb pamięci.

Tomasz Kokoszczyński



STREET FIGHTER 2 *suplement*

Producent: US Gold

Ze względu na dość duże zainteresowanie grą **Street Fighter II** postanowiłem napisać dodatek specjalny do mojej recenzji ze ŚGK 2/92. Przedstawię wszystkie postacie, opisując ich zalety i wady, a także to, co interesuje Czytelników najbardziej - sposób na uzyskiwanie ciosów specjalnych.

RYU

RYU jest bardzo dobrym wojownikiem, o czym świadczą: szybkość, siła, waleczność, odwaga. Jako jeden z nielicznych posiada aż trzy specjalne ciosy: kula ognista, kołowrotek (kopnięcia nogami podczas kręcenia się w powietrzu) oraz uderzenie smoka.

Kula ognista - do dołu i zanim **Ryu** zdąży przykucnąć, Fire i w prawo.

Kołowrotek - do dołu i zanim **Ryu** zdąży przykucnąć, Fire i w lewo.

Uderzenie smoka - na dwie sekundy do dołu, później Fire i do góry.

KEN

Ken ma praktycznie identyczne ciosy jak ***Ryu***, poza jednym - efektownym rzutem przeciwnikiem. Wystarczy (będąc przy przeciwniku) przycisnąć Fire od kopnięcia i w lewo lub w prawo.

Pozostałe trzy ciosy można uzyskać w ten sam sposób, jak to podano wyżej.

Uwaga: kołowrotek **Kena** jest nieco krótszy od kołowrotka ***Ryu***.

CHUN LI

Jedyna kobieta w grze. Posiada dwa bardzo dobre ciosy specjalne: ogniste kopnięcie i kołowrotek do góry nogami.

Ogniste kopnięcie - szybko Fire od kopnięcia.

Kołowrotek do góry nogami - do dołu na dwie sekundy, a później Fire i w górę.

ZANGIEF

Najsilniejsza postać w **SFII**. Bardzo dobrze przerzuca innymi, a gdy się go wnerwi, położy każdego swoim ciosem wirującej pięści.

Wirujące uderzenie - szybko Fire od uderzenia ręką.

BLANKA

Ten brazylijski potwór jest bezwzględny w każdym pojedynku. Posiada umiejętność elektryzowania się oraz toczenia się kulą do przeciwnika i uderzania go.

Elektryzowanie się - szybko Fire od uderzenia ręką.

GUILE

Bardzo "uniwersalny" wojownik. Posiada dwa ciosy specjalne: ognisty bumerang oraz ogniste kopnięcie z wyskoku.

Bumerang - na dwie sekundy w lewo, a później Fire i w prawo.

Ogniste kopnięcie - na dwie sekundy do dołu, a potem Fire i do góry.

DHALSIM

Mistrz w Yodze. Może wydłużać znacznie swoje ręce i nogi, przez co jego uderzenia mają większy zasięg. Jego specjalnością jest ogień.

Płomień - skos do dołu i w lewo, a potem szybko Fire i na skos do dołu i w prawo.

Ogień - do dołu i zanim **Dhalsim** zdąży przykucnąć, naciśnij Fire i w prawo.

EDMUND HONDA

Zawodnik szerszy niż wyższy. Mimo wagi jest bardzo szybki i zwinny. Świetnie dusi przeciwników, a jego specjalnymi ciosami są: szybkie uderzanie dłońmi oraz lot w kierunku przeciwnika i uderzenie go głową.

Uderzanie dłońmi - szybko Fire od operacji rękami.

Lot i uderzenie głową - na dwie sekundy w lewo, a potem Fire i w prawo.

Bardzo trudnym zadaniem jest wytypowanie najlepszej postaci (o ile w ogóle jest to możliwe), dlatego nie podejmę się takiego zadania. Każdy zawodnik ma swoje dobre i złe cechy. Wyniki walk mogą być różne, np. **Dhalsim** może przegrać z **Blanką** (gdyż uderzenia długich rąk i nóg w elektryzującego się **Blankę** spowodują, że **Dhalsim** zostanie porażony), natomiast **Ryu**, który przegrał z **Dhalsimem** (ze względu na długie ręce i nogi tego drugiego) może wygrać z **Blanką** bez większych problemów (gdyż elektryzowanie się **Blanki** zostanie przerwane, gdy dostanie on kulą ognistą - dodatkowo straci bardzo dużo energii). Przykłady takie można mnożyć w nieskończoność. Generalnie należy kierować się jedną zasadą, której stosowanie gwarantuje zwycięstwo: ***ZAATAKUJ PRZECIWNIKA, GDY ZROBI ON BŁĄD!*** Poza tym, istnieją jeszcze dwa tzw. cheaty. Pierwszy ma za zadanie rozwiązać sporną sytuację, kiedy dwóch grających przekrzykuje się na wzajem: "Ja chcę Blankę!", "Ja też!". Po zrobieniu pauzy należy napisać *7KIDS* - teraz obaj grający będą mogli walczyć tymi samymi postaciami. Drugi to poważne ułatwienie dla jednego gracza (można również użyć dla dwóch, ale gra będzie bezsensowna). Przy wyborze postaci należy skierować się na **Blankę** (bez naciskania Fire!) i napisać bardzo, bardzo powoli *PATIENCE*. Teraz, podczas gry, będziesz mógł uzupełnić sobie siłę poprzez naciśnięcie klawisza F10. Ale pamiętajmy! Oszuści nigdy nie wyjdą na swoje!

Szymon Grabowski

Na 330 stronach książki + kaseta (lub dyskietka)

PROGRAMOWAĆ MOŻE KAŻDY

znajdziesz **w s z y s t k o o p r o g r a m o w a n i u** (z mapą pamięci włącznie) na *Commodore C-64*

Cena tylko 95.000 zł z komplet, przesyłka pocztą, płatne przy odbiorze, w cenę wliczono koszty przesłania i pobrania

Zamówiena prosimy kierować na adres firmy:
K O M B I T
ul. Zwycięstwa 143/6
76-604 KOSZALIN
tel./fax (0-94) 411-650

Sprzedaż detaliczna i hurtowa

ZAPRASZAMY

AMIGA 500/500+/600/1200

Programy pocztą

- ekspresowe realizacje zamówień
- wysyłka na cały kraj
- wszystkie nowości

KATALOGI GRATIS PO PRZESŁANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY I ZNACZKA ZA 4000,-

szybko, tanio oferuje:

Andrzej Zygmunt
ul. Owocowa 4/9
40-158 Katowice
tel. 588-733

STUDIO USŁUG KOMPUTEROWYCH
QUARTO

Poleca szeroki wybór oprogramowania dla komputerów IBM PC

- Gry
- Programy użytkowe
- Programy demonstracyjne, moduły
- Wszystkie nowości!
- Błyskawiczna realizacja
- Zniżki dla uczniów i studentów
- Nagranie co piątego dysku bezpłatnie
- Pomoc dla początkujących

Pełna oferta na dyskietce 5.25"
Po katalog zadzwoń lub napisz na adres:

QUARTO
20-246 Lublin
skr. pocz. nr 15, tel. 77-22-51

HEGATAR COMPUTING

01-360 Warszawa, ul Człuchowska 25
HALA TARGOWA "WOLA"
zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 16.00-19.00
tel. 638-12-09

POLECAMY:

- GRY TELEWIZYJNE NINTENDO
- CARTRIDGE Z GRAMI DO NINTENDO (SPRZEDAŻ, WYMIANA - tylko na miejscu)
- JOYSTICKI ANGIELSKIE - 1 ROK GWARANCJI
- NAJLEPSZE BRYTYJSKIE CZASOPISMA DOTYCZĄCE WSZYSTKICH TYPÓW KOMPUTERÓW ORAZ NINTENDO (do każdego pisma dołączone są dyskietki z bezpłatnymi programami - wysyłka na cały kraj)
- SPRZEDAŻ "ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH"

ATARAX

Komputery, sprzęt komputerowy, oprogramowanie, literatura, instrukcje

Sprzedaż wysyłkowa

ATARI XL/XE, ATARI ST, AMIGA, IBM XT/AT, Commodore 64

Katalogi gratis po nadesłaniu zaadresowanej koperty i znaczka za 4000 zł

Chemików 7/15
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki
tel. 75-22-47 (9.00 - 16.00)

SUPERNOWOŚĆ

VIDEO BACKUP SYSTEM DLA KOMPUTERÓW AMIGA

Najoszczędniejszy sposób przechowywania dużej ilości programów i danych na kasecie video. Jedna dyskietka 3.5" to 1 minuta na kasecie video. Dysk twardy 40 Mb to tylko 1 godzina. Jedna kaseta video zastępuje 200 dyskietek 3.5".

Interface na 2 joysticki i mouse do CDTV.

MAGUREX
05-820 Piastów
ul. Mickiewicza 45

KABLECH
01-494 Warszawa
ul. Sołtana 2/49
tel. 638-17-12

"BAJT"

oprogramowanie, opisy, literatura

AMIGA 500, 600, 2000
Commodore 64, 128; ZX Spectrum
Atari XL/XE, ST; IBM PC XT/AT

UWAGA! Napisz jaki posiadasz sprzęt!
Katalogi gratis po przesłaniu zaadresowanej koperty A5 + znaczek za 4000 zł.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BAJT
ul Chemików 3/55
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki

Producent: Sierra

Witam wszystkich miłośników ***Larry'ego, King Questa*** oraz innych, wspaniałych gier kalifornijskiej firmy **Sierra**. To znaczy, chciałem powiedzieć, prawie wszystkich. Następne bowiem strony skierowane są przede wszystkim do Czytelników, których wiek wciąż określa się tylko jedną cyfrą. Podkreślam ten fakt, gdyż tym razem nie będę mówił o tym, jak szybciej zestrzelić, zniszczyć lub zabić wrogi myśliwiec, pojazd lub oddział (niepotrzebne skreślić), ale o bajkach.

Fairy Tales przenosi nas do zaczarowanej krainy, w której żyją bohaterowie z dobrze znanych baśni, a więc: Kopciuszek, Królewna Śnieżka, Piękna i Bestia, a ponadto Jaś z jego trzema ziarnkami fasoli oraz zwierzęta z bajki o Czterech Muzykantach z Bremy. Jeśli któraś z tych postaci nie jest Ci dobrze znana, nie przejmuj się. Program skonstruowany został tak, aby nawet przy kompletnym braku rozeznania w losach baśniowych bohaterów, można go było z łatwością ukończyć.

No właśnie, co jest celem gry? Dołączona do **Fairy Tales** instrukcja mówi, iż w czasie poszukiwania w bibliotece jakieś ciekawej książki, spotkała Cię dziwna przygoda. Z którejś półki wypadł nagle jakiś gruby tom, z niego natomiast równie błyskawicznie wyskoczył nagle Smok. Nie był to jednak stwór okrutny, zły i ziejący ogniem, o których na pewno często słyszałeś. Stanowił on raczej całkowite przeciwieństwo tego ogólnie przyjętego i jakże krzywdzącego dla wszelkich smoków stereotypu. Po krótkiej z nim rozmowie dowiedziałeś się, iż pochodzi on z czarodziejskiej krainy baśni i pełni tam rolę swego rodzaju opiekuna wszystkich bajek. Niestety, nawet tam zdarzają się problemy, o czym ze smutkiem poinformował Cię Twój nowy przyjaciel. Nikt nie wie dlaczego ani skąd przywędrował, lecz nieoczekiwanie wśród mieszkańców krainy baśni pojawił się Bookend i od razu zaczęły się kłopoty. Niektóre z bajek pogubiły swoje tytuły, a i ich treść uległa zmianie. Ktoś na przykład ukradł księciu pantofelek, który zgubił Kopciuszek i teraz nie wie on, jak odnaleźć swoją ukochaną. Królewna Śnieżka została natomiast porwana z domku krasnoludków akurat wtedy, gdy zbliżała się do chaty stara kobieta z koszykiem jabłek, zaś książę poszukujący swej wybranki został w podstępny sposób złapany w pułapkę i nie mógł ożywić martwej Śnieżki.

"Incydenty tego rodzaju zdarzały się coraz częściej, tak więc postanowiłem, że coś z tym trzeba zrobić - powiedział Smok kończąc swoją opowieść - i dlatego teraz proszę Cię o pomoc. Jeśli bowiem cały ten nieład w bajkach potrwa dłużej, dzieci przestaną je czytać i nasza kraina zginie. Musisz więc z powrotem nadać baśniom ich właściwe tytuły, odnaleźć zagubione przedmioty, a napotkanym bohaterom bajek powiedzieć, co mają robić. Musisz również powstrzymać Bookenda".

Tak w skrócie przedstawia się wprowadzenie do **Fairy Tales**. Naszą wielką przygodę rozpoczynamy w domku Smoka. Stoi on w samym środku magicznej krainy. Na południowy-wschód od niego znajdziemy zamek Bestii, na południowym-zachodzie zaś domek krasnoludków. Zamek księcia stoi za miastem w północno-wschodnim rogu kraju baśni, na prawo od niego jest natomiast chatka rozbójników. Jeśli gdzieś nie będziesz mógł trafić, pomocna okaże się na pewno mapka, na której zaznaczone są wszystkie ważniejsze miejsca świata bajek. Migająca gwiazdka wskazuje natomiast Twoją własną pozycję. Przed wyruszeniem na ratunek baśniowym historiom otrzymasz od Smoka książkę, w której znajdziesz pięć tytułów książek dla dzieci. Gdy napotkasz człowieka lub zwierzę, które kojarzy Ci się z jakąś konkretną bajką, należy wybrać jej tytuł z książki Smoka.

W ten sposób zaczynasz historię, którą musisz doprowadzić do szczęśliwego

finału. Nie będzie to niestety takie łatwe, gdyż w okolicy grasuje przecież Bookend, którego jedynym celem jest pokrzyżowanie Twoich planów. W prostowaniu zawikłanych losów Kopciuszka, Królewny Śnieżki oraz wielu innych postaci pomocną dłoń poda Ci zawsze Smok. Dotyczy to szczególnie wskazania miejsc, w których ukryte są różne przedmioty lub osoby. Podpowiedzi Smoka wydatnie skrócą czas Twoich wędrówek po krainie baśni, zaoszczędzając w ten sposób wielu nerwów (kilkukrotne przemierzanie zaczarowanego świata może stać się wyjątkowo męczące). W czasie wypełniania kolejnych "misji" należy jednak przede wszystkim oprzeć się na informacjach udzielonych przez samych bohaterów bajek. Tylko rozmawiając z nimi możesz dowiedzieć się, z jakiej są bajki, co powoduje, iż nie toczy się ona tak, jak powinna oraz w jaki sposób ją naprawić. Wszystkie te rozmowy prowadzi się w bardzo łatwy sposób. Wystarczy najechać tylko kursorem na postać Twojego bohatera lub osoby, z którą rozmawiasz i nacisnąć przycisk myszki. Na ekranie pojawi się wówczas okienko z podobizną rozmówcy i wypowiadane przez niego słowa. Wszystkie rozmowy prowadzone są oczywiście (a raczej, niestety) w języku angielskim. Nie powinno to jednak zniechęcać to zabawy, ponieważ autorzy gry uwzględnili wiek odbiorcy i maksymalnie uprościli wymagania w zakresie znajomości języka. Nie sądzę, aby sprawiał on wiele kłopotów nawet osobie, która dopiero co zabrała się za jego naukę.

Fairy Tales jest dziełem programistów z firmy **Sierra**. Już sam ten fakt świadczy, iż program nie może być zły. Co prawda nie wszyscy od razu muszą go lubić, lecz po zetknięciu się z nim trzeba przyznać, iż pod względem perfekcji wykonania oraz dbałości o grafikę i oprawę dźwiękową, **Fairy Tales** nie odbiega znacząco od innych hitów made in **Sierra**. To co widzimy na ekranie, stanowi połączenie dobrego pomysłu z łatwością obsługi. Oprawę dźwiękową stanowią zaś głównie skomponowane przez słynnych kompozytorów melodie, z których każda odpowiada jednej występującej w grze historii. Jeśli któraś z nich Cię zainteresuje, możesz jej wysłuchać w domku Smoka, uruchamiając jego gramofon.

Do prowadzenia postaci służy siedem okienek znajdujących się u góry ekranu. Wystarczy tylko najechać na któreś z nich kursorem, nacisnąć klawisz myszy i ewentualnie wskazać jeszcze na ekranie przedmiot, którego ma dotyczyć wykonywana czynność. Do tego celu służy właśnie pierwsze (patrząc od lewej) okienko - "Do". Drugie w kolejności - oko - pozwala nam uzyskać informacje na temat wskazanego przez kursor przedmiotu. Trzecie obrazuje stan naszej kieszeni lub wskazuje postać, z którą wspólnie wędruje się po krainie bajek. Czwarte okienko to wyżej wspomniana książka ze spisem bajek, które należy naprawić. W miarę postępów w rozwiązywaniu danej baśni, jej tytuł w książce będzie się stawał coraz ciemniejszy. Okienko numer pięć to mapa. Numer sześć umożliwia włączenie lub wyłączenie muzyki, nagranie aktualnej sytuacji na dysk oraz wyjście z gry. Ostatnie okienko udzieli natomiast informacji na temat działania wszystkich pozostałych.

Jak już mówiłem, **Fairy Tales** to program przeznaczony przede wszystkim dla dzieci. Trochę starszym grającym może się wydać nieco infantylny i niezbyt wciągający. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby również i oni sprawdzili, co jeszcze pamiętają ze swojej wczesnej młodości i spróbowali ukończyć **Fairy Tales** w jeden dzień (tak jak zrobił to mój brat).

Gra przeznaczona jest na komputery klasy IBM PC.

Piotr Orcholski

Polski dystrubutor:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

WOJNY RDZENIOWE

Producent: CORDAT - Kraków

Nikt nie zdoła już chyba ustalić, kto pierwszy w zamierzchłej przeszłości (gdy pojemność pamięci komputerów mierzono jeszcze w ilości wypełnionych przez nią pomieszczeń) wpadł na genialny pomysł, że maszyny liczące wcale nie muszą być używane tylko do poważnych zadań. Myśl taka zaświtała jednak komuś w głowie i w ten sposób narodziła się GRA KOMPUTEROWA - termin, który obecnie znają chyba wszyscy. Wiele lat poźniej pewien amerykański informatyk, A.K.Dewdney, postanowił przyjąć rolę swata i połączyć ten termin z innym, który w owym czasie również rozpoczynał błyskotliwą karierę, a mianowicie z WIRUSEM KOMPUTEROWYM. "Ślub" nastąpił w 1984 roku i od tego momentu możemy mówić o **CORE WARS**, czyli "wojnach rdzeniowych", którą to nazwą zostało ochrzczone dziecko młodej pary.

CORE WARS stanowią unikalną syntezę dobrej rozrywki i pracy umysłowej. Jest to jednak zabawa, która wymaga od nas większego niż zwykle wysiłku, bowiem zasady "wojen rdzeniowych" różnią się radykalnie od reguł typowego programu, który ma nas oderwać od szarej rzeczywistości.

Celem "gry" jest napisanie programu (nie przesłyszeliście się - napisanie), który zdoła zniszczyć program stworzony przez naszego przeciwnika. Walka dwóch "wojowników", bo tak nazywa się owe programy, toczy się na specjalnie przygotowanej do tego arenie zbudowanej z komórek wydzielonych z pamięci operacyjnej komputera. "Wojownicy" tworzeni są za pomocą jedynego w swoim rodzaju języka programowania zwanego RedCode. Stanowi on esencję skuteczności i prostoty. Opanowanie wszystkich jego komend nie powinno zabrać więcej, niż godzinę, natomiast ilość możliwych do osiągnięcia kombinacji jest nieskończona. To sprawia, iż "wojnom rdzeniowym" brak mankamentu będącego problemem wielu gier logicznych i strategicznych - tutaj nie można znaleźć idealnej drogi do zwycięstwa. Zawsze ktoś może okazać się lepszy.

Cordat Core Wars to polska wersja "wojen rdzeniowych" autorstwa Marka Grzebyka. W programie tym znajdziemy wszystkie elementy, które są potrzebne tak do pisania i sprawdzenia funkcjonowania naszych programów, jak i do prowadzenia pomiędzy nimi walki. Jak już wspomniałem, do tworzenia "wojowników" służy prosty język typu asemblerowego zwany RedCode. Pomimo tego, iż zestaw jego komend wynosi zaledwie 11 pozycji, jest on bardzo wydajny i pozwala stosować wyrafinowaną taktykę. Cenną pomocą w "obłaskawianiu" RedCode jest znakomicie napisana instrukcja, w której oprócz zasad funkcjonowania komend tego języka, znajdziemy również wiele porad praktycznych oraz przykłady gotowych programów. Do zestawu dołączona jest jeszcze dokumentacja eksploatacyjna zawierająca wszystkie informacje na temat użytkowania samego programu **Cordat Core Wars**.

Wróćmy jednak do głównego tematu. Po przygotowaniu programu, "wojowników" umieszcza się na arenie walki, gdzie toczyć się będzie pomiędzy nimi rozgrywka. Polega ona na naprzemiennym wykonywaniu instrukcji każdego programu. Walka kontrolowana jest przez moduł nadzorujący, tj. "Zarządcę areny". Dany program zwycięża wówczas, gdy jego przeciwnik spróbuje wykonać tzw. instrukcję niewykonywalną. Jest nią komenda DAT służąca do przechowywania danej liczbowej; jej wykonanie jest więc niemożliwe z samej istoty tej komendy. Oczywiście, trzeba przeciwnika do tego ruchu zmusić, co jest istotą "wojen rdzeniowych".

Jednym z podstawowych sposobów na wygranie jest podmiana komendy wrogiego programu instrukcją DAT. W miejscu, gdzie do tej pory znajdowała się inna wykonywalna komenda, program nasz umieszcza komendę niewykonywalną. Jeżeli manewr taki się powiedzie, przeciwnik zamiast poprawnej ze swego punktu widzenia instrukcji, znajdzie komendę DAT. Próba jej wykonania kończy się zaś jego śmiercią. Prawda, że proste?

Znane są również i inne warianty ataku. Do najprostszych metod należy "strzelanie na ślepo" polegające na umieszczeniu komend DAT w jak największej liczbie komórek areny. Istnieje wówczas prawdopodobieństwo, iż wrogi program w trakcie przemieszczania się "nadepnie" na taką "zainfekowaną" komórkę, to zaś kończy się dla niego tragicznie.

Kolejnym wariantem jest ostrzeliwanie obszaru areny, na którym spodziewana jest obecność wroga. Sposób ten oparty jest na metodzie "scaningu" areny. Jakkolwiek uchwycenie przeciwnika zabiera przy tej technice trochę czasu, to po zlokalizowaniu go mikrosekundy jego życia są już policzone.

Ostatnią z prezentowanych tutaj metod jest atak oparty na dosyć perfidnym podstępie. Polega on na takiej zamianie kolejności wypełniania instrukcji programu wroga, aby w pewnym momencie zaczął on wykonywać ciąg komend naszego programu. W ten sposób część nieprzyjacielskiego wirusa może w czasie przeznaczonym dla niego zacząć działać na naszą korzyść.

Do podstawowych technik obronnych należy ucieczka (z życia wzięte). Sposób ten polega na ciągłej zmianie komórek, w których przechowywane są instrukcje naszego programu. Znacznie utrudnia to przeciwnikowi możliwość zlokalizowania go, a tym samym zwiększa szanse naszego "wojownika" na przeżycie.

Inną metodą obrony jest podział programu, choć lepsze byłoby tutaj użycie słowa "rozmnożenie". Technika ta jest bardzo skuteczna, gdyż jedna z podstawowych reguł "wojen rdzeniowych" mówi, iż program przegrywa walkę wówczas, gdy wszystkie jego procesy zostaną zniszczone. Program, który podzielił się na kilka identycznych lecz niezależnie działających od siebie części (służy do tego komenda SPL) jest, zgodnie z cytowaną zasadą, trudniejszy do zlikwidowania, ponieważ przeciwnik musi się uporać nie z jednym, ale z kilkoma rywalami. Poza tym, odporność na ciosy podzielonego "wojownika" wzrasta proporcjonalnie do ilości wykonanych kopii. Trzeba tu jeszcze wspomnieć, że technika ta ma jedną istotną wadę (nie ma róży bez kolców). Wraz ze wzrostem ilości programów-kopii, niestety, maleje ich prędkość, przez co cały program może stać się wolniejszy od swego niepodzielnego rywala.

Przebieg walki programów widoczny jest na ekranie. Gracze mają bardzo szerokie możliwości kreowania warunków, w jakich ma się rozgrywać potyczka. Można określić odległość pomiędzy "wojownikami" w momencie startu, prędkość wykonywania instrukcji, rozmiary samej areny oraz wiele innych parametrów. Bardzo interesującą, a zarazem pożyteczną funkcją jest opcja podglądu zmagających się na ekranie programów. W trakcie tego procesu można korygować zawarte w nich komendy, jednocześnie cały czas kontrolując, jaki przyniesie to skutek w funkcjonowaniu programu. Jest to szczególnie pożyteczne dla początkujących użytkowników, którzy często są jeszcze niepewni wyników swoich posunięć.

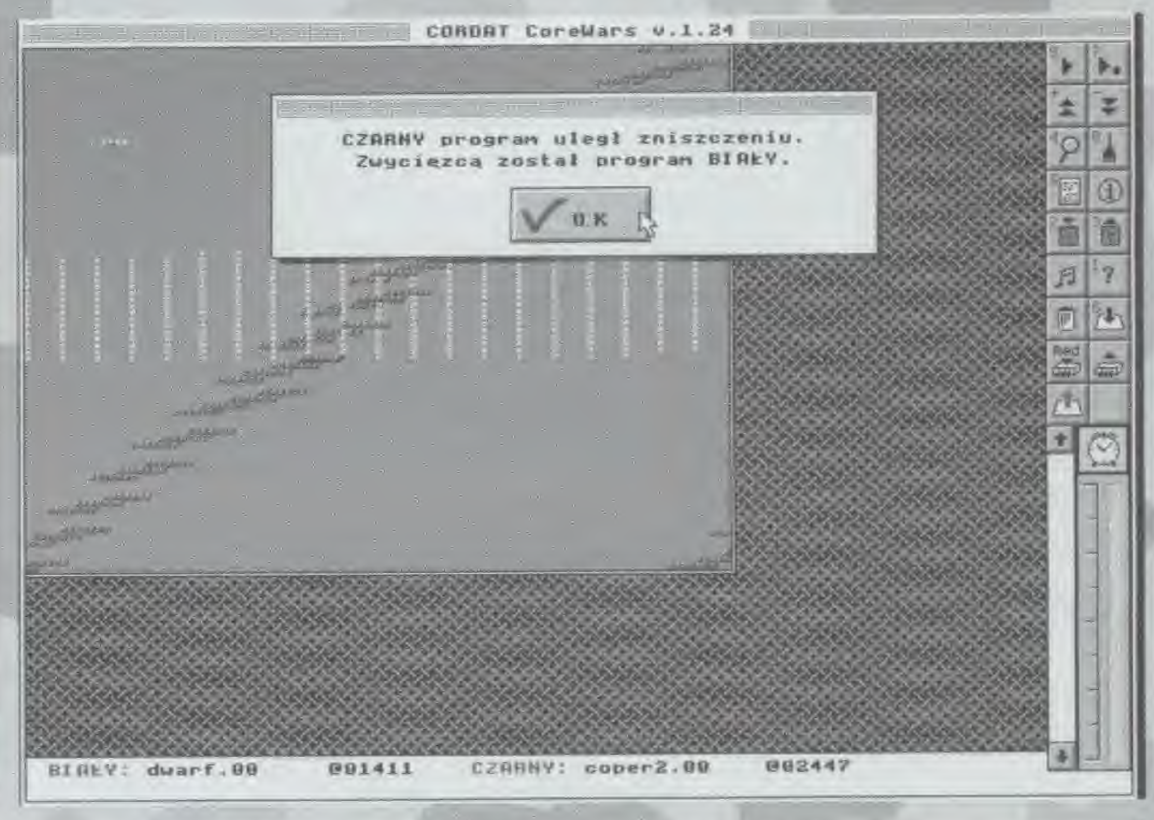
Cordat Core Wars przeznaczony jest na komputery IMB PC. Opracowany został w bardzo miłym dla oka systemie okienek. Praca z programem nie jest przez to męcząca. Dodatkowo przewidziano możliwość podłączenia myszki. Dla tych natomiast, którzy niezbyt dobrze orientują się jeszcze w systemie obsługi okienek, wprowadzono możliwość korzystania z czytelnych ikon.

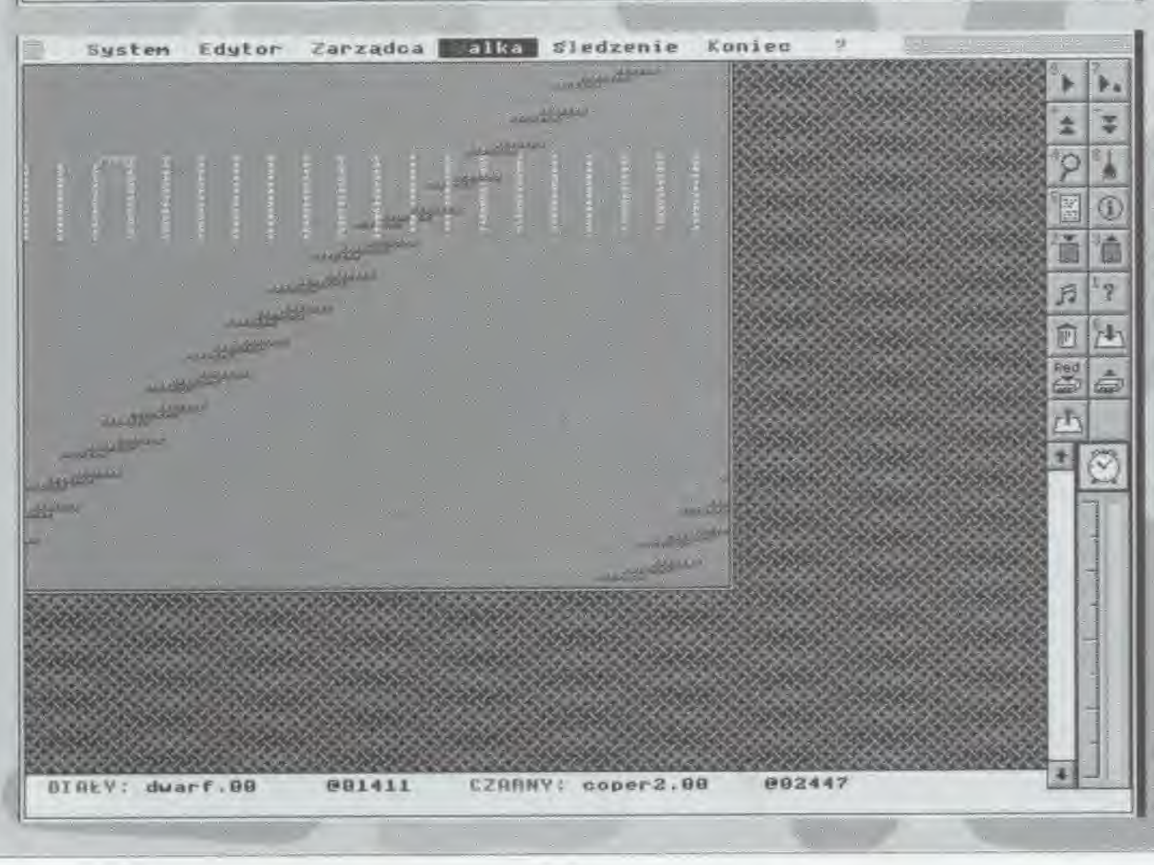
Główną różnicę pomiędzy "wojnami rdzeniowymi", a typowymi grami polega na tym, iż **Core Wars** zmuszają do wysiłku przede wszystkim głowę, a nie nadgarstki. Sama zabawa bardziej przypomina tutaj pracę trenera szkolącego swojego zawodnika, który w momencie finałowej rozgrywki może tylko mocno ściskać kciuki za podopiecznego. Pisząc programy "wojowników" należy również pamiętać, iż naszym przeciwnikiem zawsze będzie umysł i wyobraźnia drugiego człowieka. Dlatego też lepiej przygotować się na najgorsze. Ludzie być może działają wolniej niż komputer, jednak pod względem inteligencji i sprytu nadal przewyższają go o kilka klas.

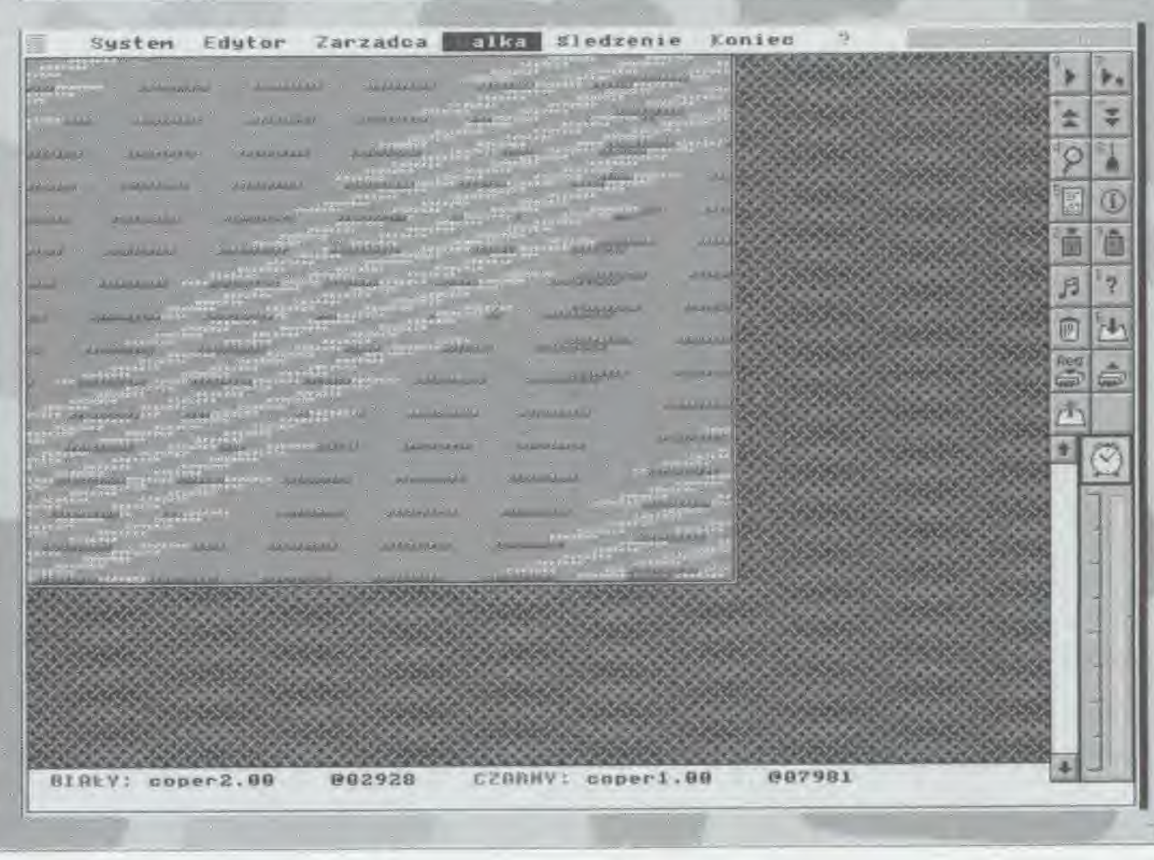
Piotr Orcholski

PS. Dystrybutorem programu **Cordat Core Wars** jest:

P.I.W. "CORDAT-KRAKÓW"
Sp. z o.o.
ul. Wadowicka 3
30-415 Kraków







Producent: Ocean

Czy pełni zapału i samozaparcia spędziliście już przed monitorem kilka(naście) godzin, wytrwale niszcząc podstępnych i okrutnych wrogów ludzkości przy pomocy powiedzmy ***Wing Commandera 2*** lub ***X-Winga***? Czyż nie odczuwaliście wówczas dumy, gdy po wszystkich tych dramatycznych chwilach, kiedy to z powodu ciągłej pracy, joystick (myszka lub klawiatura) aż parzył Wasze dłonie, lecz Wy, zahartowani przy tylu innych okazjach, wciąż z niesłabnącą pasją niszczyliście zastępy nieprzyjacielskich myśliwców. Czy w końcu nie jest to wspaniałe uczucie, gdy po udanej rozgrywce mogliście obejrzeć owoce Waszego poświęcenia w postaci animowanych sekwencji rozpadającej się w pył wrogiej planety, statku, bazy, floty, czy czego tam jeszcze...

Jeśli na powyższe pytania odpowiedziałeś po trzykroć tak, koniecznie powinieneś sięgnąć po grę **Epic** firmy **Ocean**. Na Twoją pomoc czeka 60 milionów istnień ludzkich.

Program przenosi Cię na jedną z planet systemu gwiezdnego Maginellic. Stojąc w obliczu zapowiadanej przez naukowców bliskiej zamiany ich słońca w supernową, mieszkańcy Payne zdecydowali się opuścić swój dotychczasowy dom i wyruszyć na poszukiwanie nowego świata nadającego się do kolonizacji. Zbudowano olbrzymią flotę statków kosmicznych, którą zgrupowano wokół księżyców Payne. W międzyczasie dzięki usilnym badaniom odkryto planetę zdatną do życia - Ulyses 7. I tak rozpoczęła się PODRÓŻ.

Osłonę ewakuacji stanowiła bojowa flota Federacji z dwoma gwiezdnymi niszczycielami na czele: Battleaxe i Redstorm. Na pokładach tych dwóch oraz wielu innych statków zgromadzono liczne, doborowe eskadry myśliwców, z których wiele wyposażono w prototypowe jednostki klasy Epic. Cała ta potężna armada zwolna zbliżała się do strefy neutralnej stanowiącej pas graniczny pomiędzy strefą przestrzeni kosmicznej opanowanej przez Federację, a obszarem należącym do Imperium Rexxon. Innej drogi, niestety, nie było. Już samo pojawienie się obcych statków w strefie zakazanej spowodowało, iż flota Imperium postawiona została w stan pełnej gotowości. Nic już nie mogło zapobiec starciu.

W tym momencie do akcji wkraczasz Ty. Dysponując świetnie uzbrojonym myśliwcem oraz swoimi umiejętnościami możesz walnie przyczynić się do zwycięstwa ludzi. Nie będzie to jednak łatwe. Flota Federacji ma bowiem przeciwko sobie czterokrotnie silniejszego przeciwnika. Zasadniczy problem polega więc na tym, aby udało się go całkowicie zaskoczyć. Na przeszkodzie stoi jednak znajdująca się na planecie Armagan 9 imperialna stacja wczesnego ostrzegania dalekiego zasięgu. Admirał Horatio Ajax - głównodowodzący Floty - postanowił więc wykorzystać nadażającą się okazję w postaci zbliżającego się zaćmienia słońca. W czasie jego trwania stacja przez równe 122 sekundy nie będzie mogła przesłać do Dowództwa meldunku o ataku. W tym czasie musisz ją zniszczyć. Natkniesz się jednak na wiele przeszkód. Planeta otoczona jest pasem kosmicznych min, przez które trzeba wyrąbać (a raczej wystrzelać) sobie przejście. Jeśli uda Ci się dotrzeć do powierzchni planety, będzie tam już na Ciebie czekał system obronny, no i przede wszystkim nieubłaganie idący naprzód czas. O tym, jak trudno jest się zmieścić w jego wąskich granicach, radzę przekonać się samemu. Na pewno już nigdy więcej nigdzie się nie spóźnicie.

Przedstawiony powyżej opis jest zaledwie skrótem jednej z wielu misji, które należy wykonać, aby pomyślnie ukończyć grę. Każda z nich dostarczy nam niewątpliwie wiele frajdy, gdyż **Epic** to przede wszystkim "kosmiczny shoot'em up" i to kto wie, czy nie lepszy od swoich sławnych następców. Nie może oczywiście mierzyć się z nimi pod względem wyrafinowanej techniki animacji obiektów trójwymiarowych, czy też efektów specjalnych: eksplozji zniszczonych statków, oprawy dźwiękowej, filmowego odtwarzania misji. Jednak jak na niemłody już program, **Epic** prezentuje się zadziwiająco dobrze. Przelot nad bogatą w szczegóły krajobrazu powierzchnią planety dostarczą nam nie mniej wrażeń od niejednej stoczonej już kosmicznej batalii. Na duże uznanie zasługuje również samo wprowadzenie do gry. Bardzo ciekawe graficznie pełnoekranowe rysunki mogą z powodzeniem konkurować z wieloma oglądanymi przez Ciebie do tej pory introdukcjami (słowo to pojawia się czasami w instrukcjach gier, jest to po prostu czołówka).

Jak już wspomniałem, pilotowany przez Ciebie pojazd to myśliwiec klasy Epic. Zasługuje on na chwilę uwagi ze względu na swoje niesamowite uzbrojenie. Często zdarza się, iż autorzy programów z sobie tylko znanych powodów limitują uzbrojenie kierowanych przez nas samolotów, statków, czołgów, itp., ograniczając w ten sposób ilość zabawy, którą dałoby się "wycisnąć" z programu. Jest to przecież niewłaściwe podejście do gier. Jeśli mamy się bawić, to na całego, a jeśli poprzestać tylko na wyrywaniu sobie włosów z głowy z powodu braku amunicji, to lepiej w ogóle nie zasiadać do komputera. Problem ten w **Epicu** na szczęście praktycznie nie istnieje. Narzucone z góry limity zostały wprawdzie zachowane, do wyboru mamy jednak

AND SO OUR GREAT JOURNEY BEGAN - A DESPERATE FLIGHT
THAT WOULD TAKE US THROUGH THE NEUTRAL ZONE
TOWARDS THE HEART OF THE REXXON EMPIRE.
OUR SUN MAGNELLIC WAS DYING. A MAS
EVACUATION WAS PLANNED TO ESCAPE THE IMMI
- OUR DESTINATION - ULYSSES 7 - A VI
VIOLATION OF THE NEUTRAL ZI E WAS ITSELF AN ACT
OF WAR. ENRAGED -
MOBILISED THE IMPE
WOULD OUTNUMBER OUR
XON HIGH COMMAND
T - A FORCE THAT
OF FOUR.

dwanaście rodzajów broni począwszy od dział laserowych, a skończywszy na różnego rodzaju samonaprowadzjacych się pocisków. Ażeby było jeszcze weselej, prawie każdy typ lasera czy pocisku może zniszczyć dany cel od pierwszego trafienia. Jeśli weźmiemy pod uwagę, iż na pokładzie zamontowanych mamy po 99 jednostek każdego rodzaju broni, to otrzymamy liczbę blisko 1200 "sztuk amunicji" dobrej na wszystko, co porusza się na ekranie. Jest z czego wybierać.

Kontrolę nad naszym myśliwcem sprawować możemy zarówno z myszki, joysticka, jak i klawiatury. Ten ostatni sposób jest jednak trochę niewygodny, gdyż często nie można uchwycić pożądanego kierunku, najbezpieczniej jest więc pozostać przy myszce lub joysticku.

Sterowanie myśliwcem Epic:

1. Widoki.

F1 - widok do przodu z kokpitu;
F2 - widok do tyłu z kokpitu;
F3 - widok na lewo z kokpitu;
F4 - widok na prawo z kokpitu;
F5 - widok zewnętrzny myśliwca i celu;
F6 - tracking, śledzenie myśliwca z tyłu;
F10 - widok oddalonego celu.

2. Mysz.

LMB (lewy)
- przyspieszenie (aby zmniejszyć prędkość, zwolnij przycisk);
RMB (prawy)
- strzał z aktualnie ustawionej broni;
Ruch myszką w lewo, prawo, górę, dół powoduje odpowiednio skręt, wznoszenie się i opadanie statku.

3. Joystick.

Tradycyjne "lewo, prawo, góra , dół i fire" nie wymaga żadnych wyjaśnień.

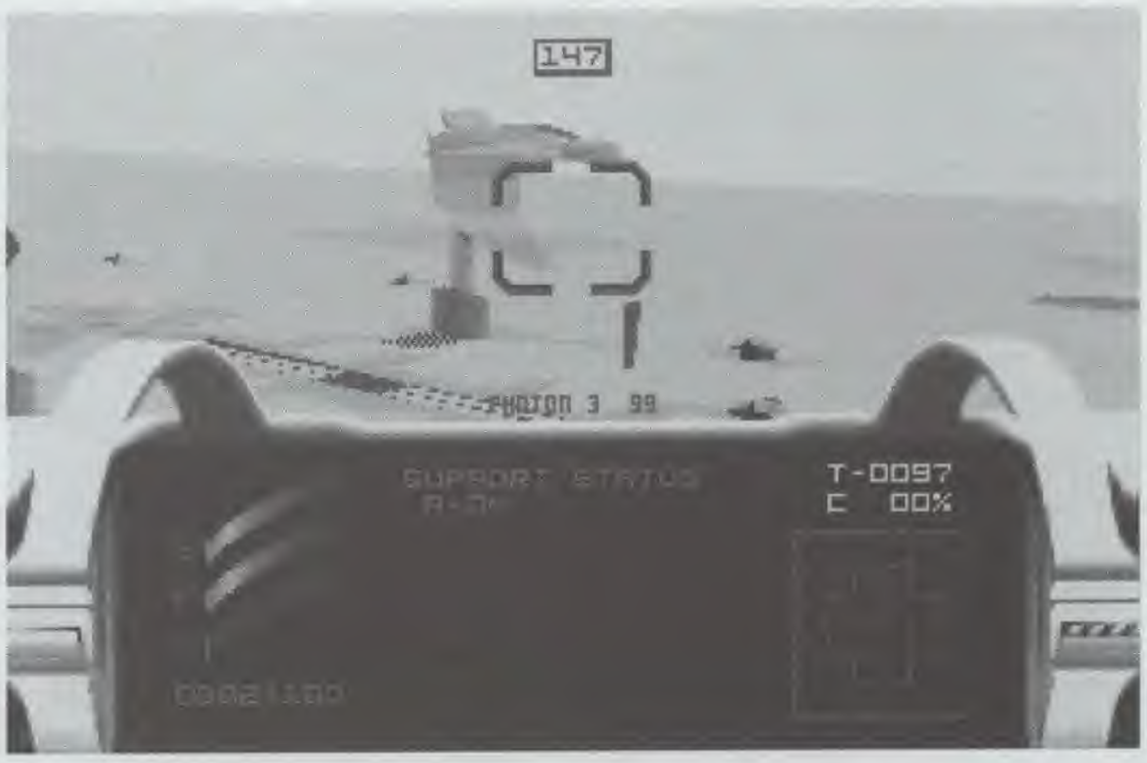
4. Klawiatura.

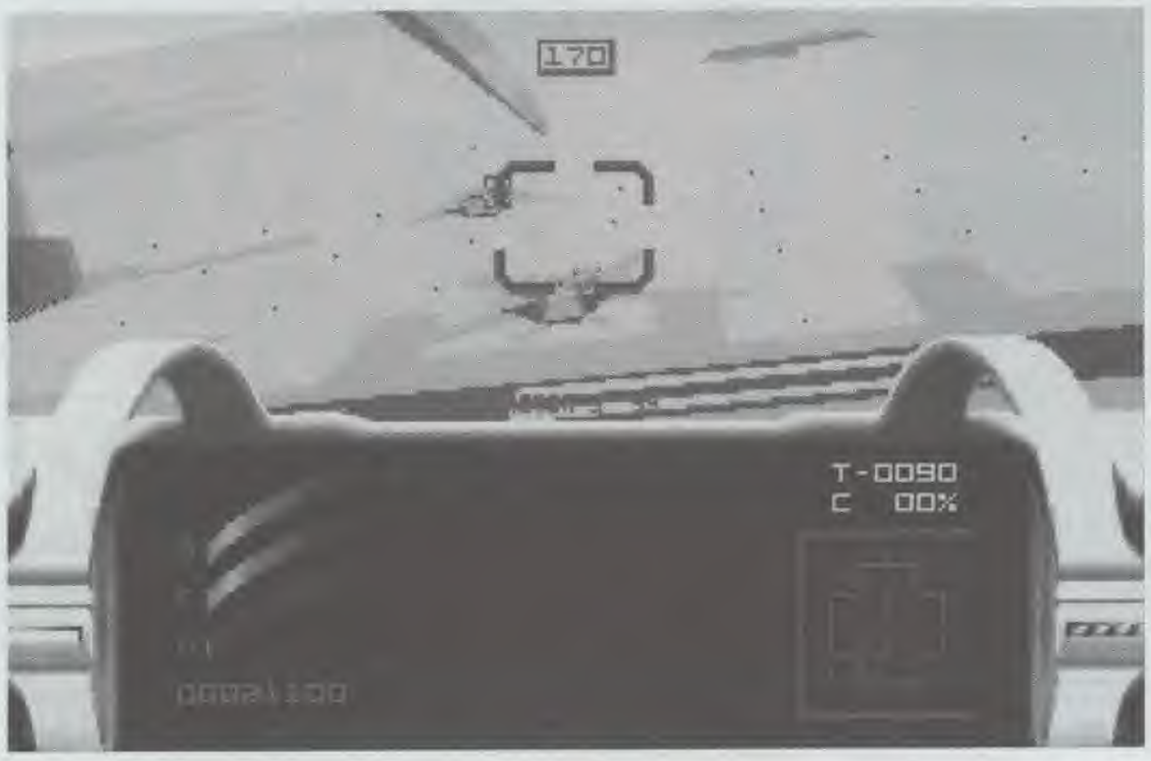
RETURN - wybór broni;
SPACE - strzał;
ALT - przyspieszenie (aby zmniejszyć prędkość, zwolnij klawisz);
P - pauza;
S - tarcza ochronna (wł./wył.);
F - wybór urządzenia do przechwytywania paliwa;
T - wybór i uchwycenie celu;
HELP - podaje kierunek do celu lub do bazy;
Enter - uzupełnienie amunicji i paliwa;
ESC - przerwanie gry.

I jeszcze coś dla niecierpliwych, czyli kody do poszczególnych misji:
AURIGA;
CEPHEUS;
APUS;
MUSCA;
PYXIS;
CETUS;
FORNAX;
CAELLUM;
COVUS.

Wymagania sprzętowe na komputer IBM to karta VGA i najlepiej kolorowy monitor oraz około 7 mega wolnego miejsca na dysku twardym. Przy Amidze sprawa jest o wiele prostsza - wystarczy 1 MB pamięci.

Pomyślnych lotów życzy Wam
Piotr Orcholski





SKLEP-SKLEP-SKLEP-SKLEP-SKLEP-SKLEP

DROGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę gier, którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na poczcie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

UWAGA! Symbol "*" w cenniku oznacza, że program jest w tej chwili niedostępny.

W związku z wprowadzeniem podatku VAT informujemy, że wszystkie ceny w SKLEPIE ŚGK wzrosły o ok. 22% ich poprzedniej wysokości.

Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	Aces of the Pacific	PC	Electronic Arts	3.5"	min. 386 SX, 2Mb, VGA	*
2.	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	min. 386 SX, 2Mb	550.000,-
3.	AV-8B Harrier Assault	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	550.000,-
4.	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"		*
5.	Car and Driver	PC	Electronic Arts	3.5"	2 Mb RAM, VGA	480.000,-
6.	Carriers at War	PC	SSG	3.5"	EGA, VGA	430.000,-
7.	Castles II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	*
8.	Civilization	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	520.000,-
9.	Civilization	PC	MicroProse	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	550.000,-
10.	Desert Strike	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	430.000,-
11.	Fairy Tales	PC	Sierra	3.5"	VGA	575.000,-
12.	F117A	PC	MicroProse	3.5"	VGA	575.000,-
13.	Global Effect	PC	Millennium	3.5"; 5.25"	VGA	*
14.	Gunship 2000	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	600.000,-
15.	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	VGA	600.000,-
16.	Incerdible Machine	PC	Sierra	3.5"	386SX, VGA	430.000,-
17.	King's Quest V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb, HDD lub 2 FDD	*
18.	King's Quest V	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	*
19.	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	675.000,-
20.	Larry I (SCI)	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	*
21.	Larry I (SCI)	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb	*
22.	Larry V	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	720.000,-
23.	Larry V	PC	Sierra	3.5"	VGA	675.000,-
24.	Larry V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb	675.000,-
25.	Lure of the Temptress	AMIGA	Virgin Games	3.5"		490.000,-
26.	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"		490.000,-
27.	Magic Candle II	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	VGA	*
28.	Michel Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	386-16, 2Mb, 3,5 HDD, VGA	395.000,-
29.	Populous II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	470.000,-
30.	Populous II	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	VGA	300.000,-

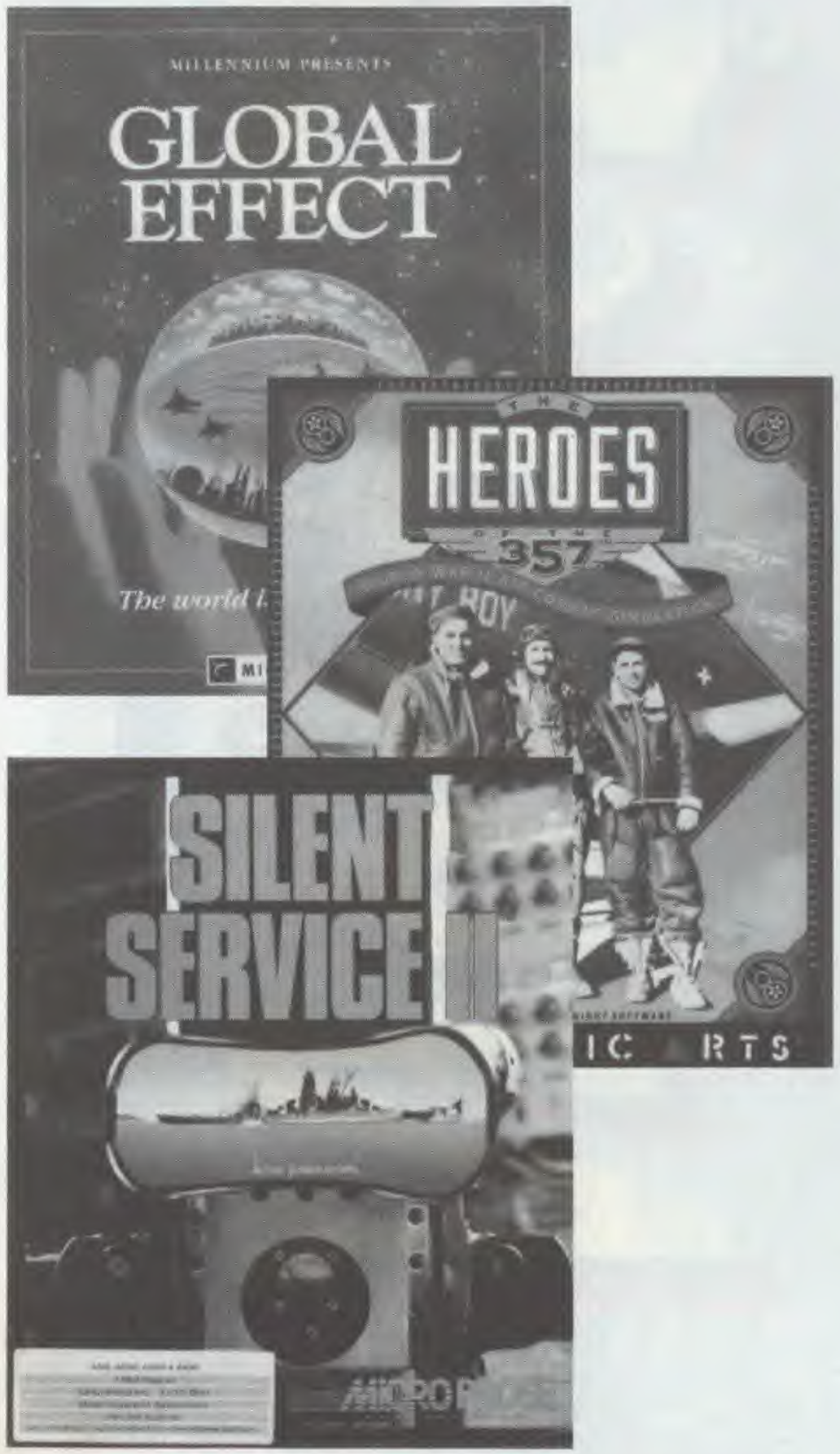
75 539

SUPER GRA

RAILROAD TycooN

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP



Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
31.	Prince of Persia	PC	Domark	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
32.	Quest for Glory III	PC	Sierra	3.5"	AT, MCGA, VGA	590.000,-
33.	Rome AD 92	PC	Millennium	3.5"	VGA	395.000,-
34.	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	640Kb RAM, VGA, MCGA	600.000,-
35.	Raildroad Tycoon	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	*
36.	Silent Service II	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	*
37.	Steel Empire	AMIGA, ST	Millennium	3.5"	1Mb	*
38.	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386-25, 4 MB, 27 HDD, DOS 5.0	800.000,-
39.	Theatre of War	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	2Mb (SVGA), 640Kb (VGA)	250.000,-
40.	Two Tower	PC	Electronic Arts		VGA	430.000,-
41.	Ultima VII	PC	Electronic Arts		VGA	700.000,-
42.	Ultima Underworld	PC	Electronic Arts		VGA	590.000,-
43.	Wing Comamander II	PC	Electronic Arts	3.5"	386 SX, 2Mb, VGA	675.000,-
44.	Wings of Fury	PC	Domark	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
45.	Xenobots	PC	Nova Logic	3.5"	AT, 1 MB VGA	380.000,-
	KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ					
46.	Chuck Yearer's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
47.	Harpoon	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
48.	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1Mb	260.000,-
49.	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5";5.25"	EGA, VGA	250.000,-
50.	Birds of Prey	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1Mb	250.000,-
51.	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5";5..25"	EGA, VGA	250.000,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE					
52.	Kid Pix	AMIGA	Broderbound	3.5"	1Mb	400.000,-
53.	Kid Pix	PC	Broderbound	3.5"	EGA, VGA	400.000,-
54.	Ort 3-4-5 (ortografia)	PC	IPS CG	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-
55.	Mno 3-4-5	PC	IPS CG	3.5";5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-

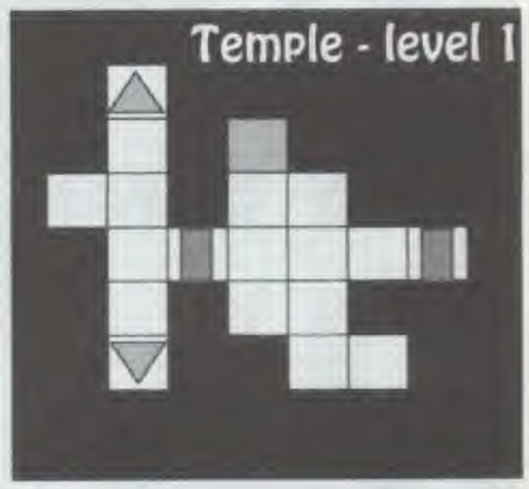
EYE OF THE BEHOLDER 2

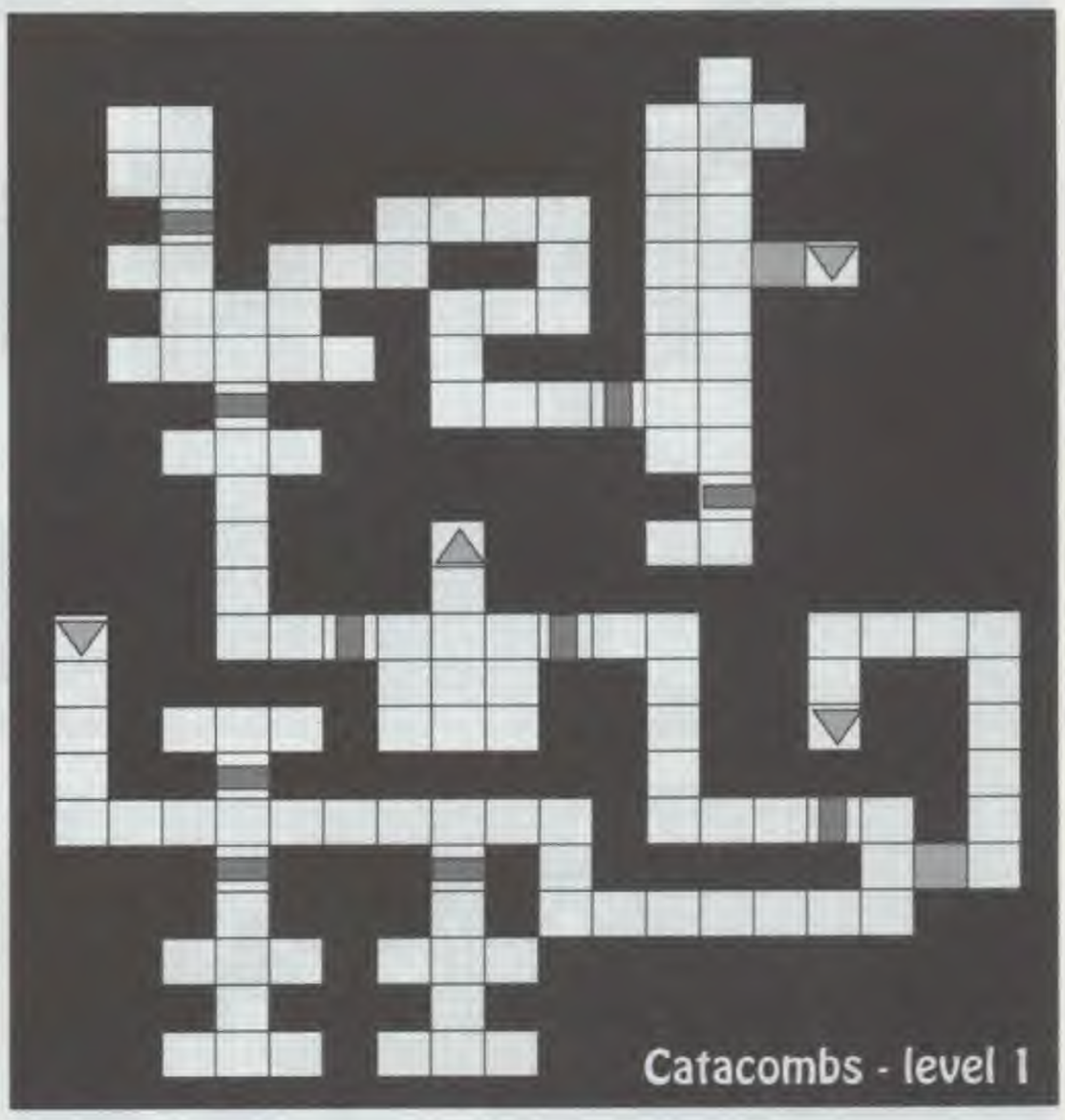
Drodzy Czytelnicy!

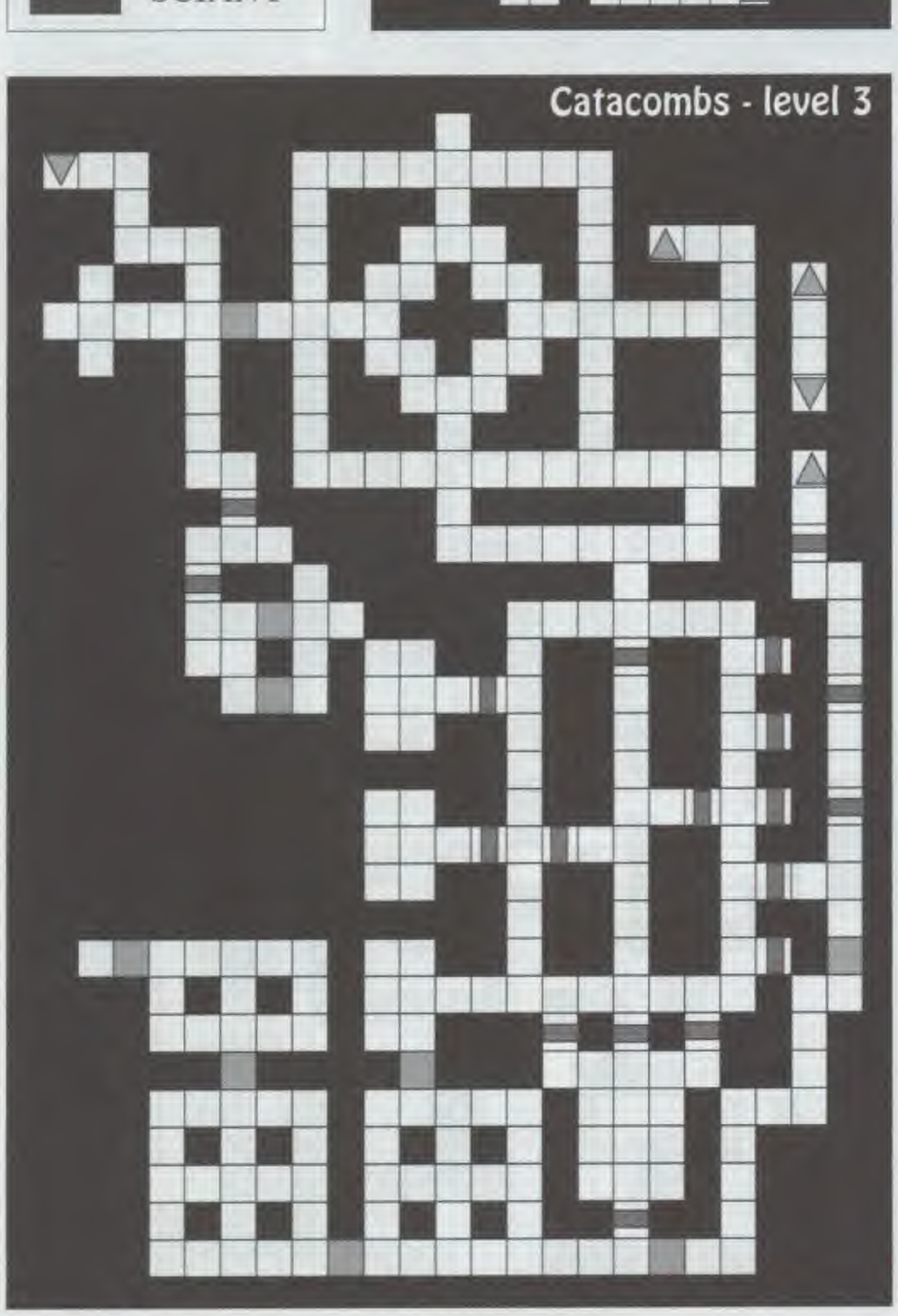
Ci, którzy grali w **Eye of the Beholder 2**, dobrze wiedzą, jaka to pasjonująca, ale i trudna gra. Specjalnie z myślą o nich publikujemy w tym numerze kolejny, ostatni już zestaw map.

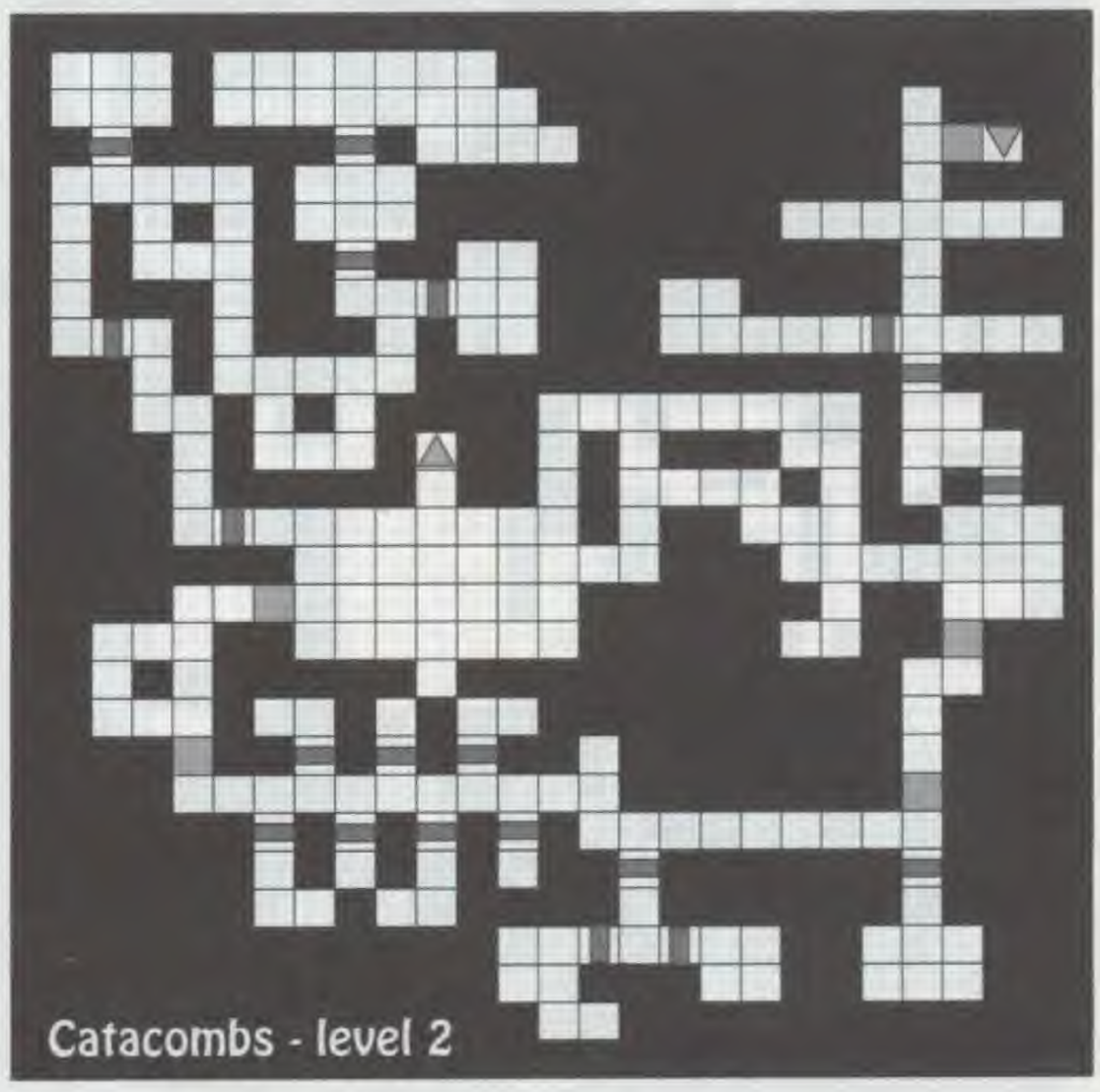
Jak poprzednio, podajemy jedynie ogólny rozkład poziomów, pozostawiając odkrywanie szczegółów Wam.

Pomiędzy mapami znajduje się także ta przedstawiająca pierwszy poziom, las "Forest". Miejsce rozpoczęcia przygody oznaczono krzyżykiem.

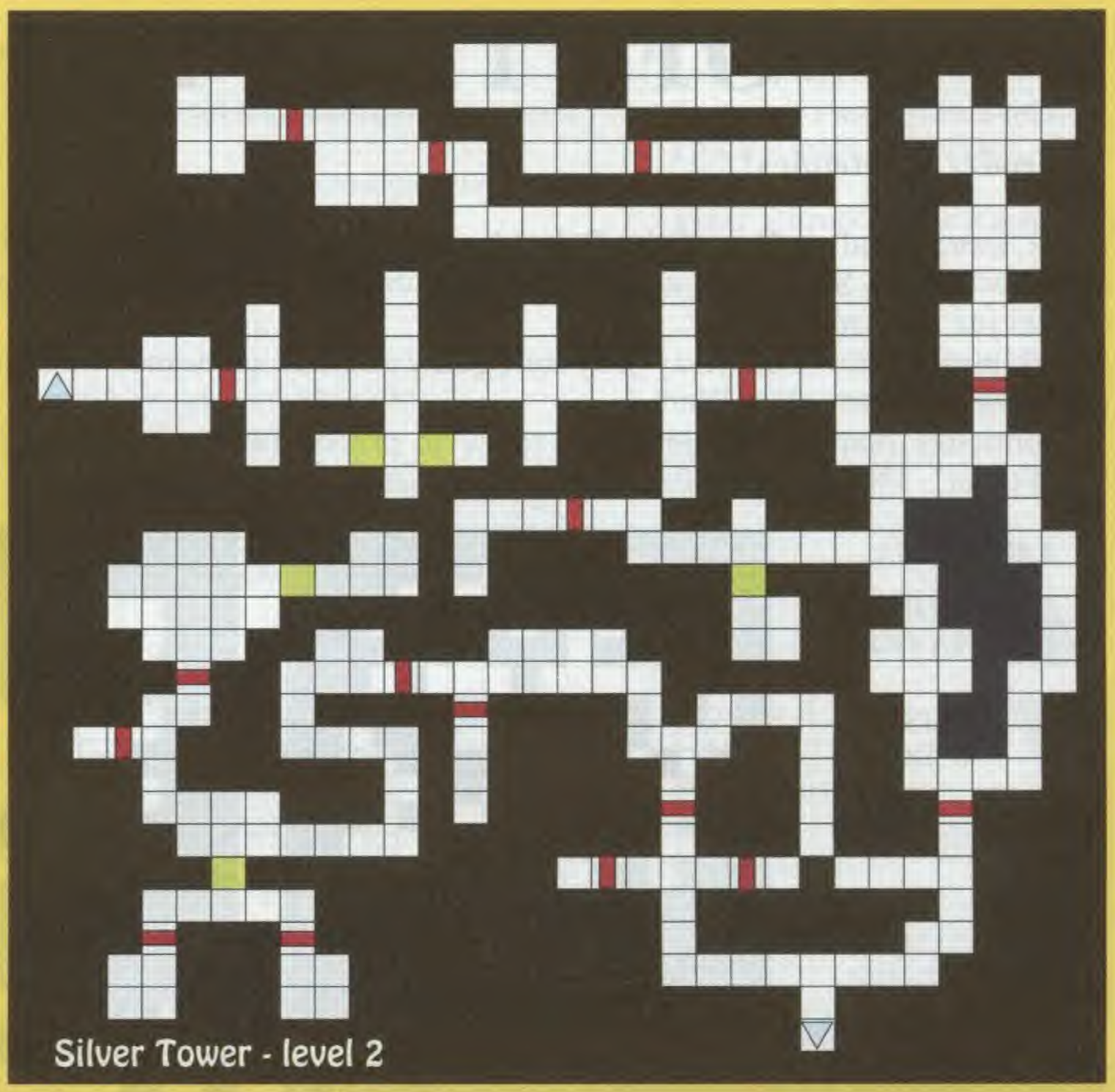




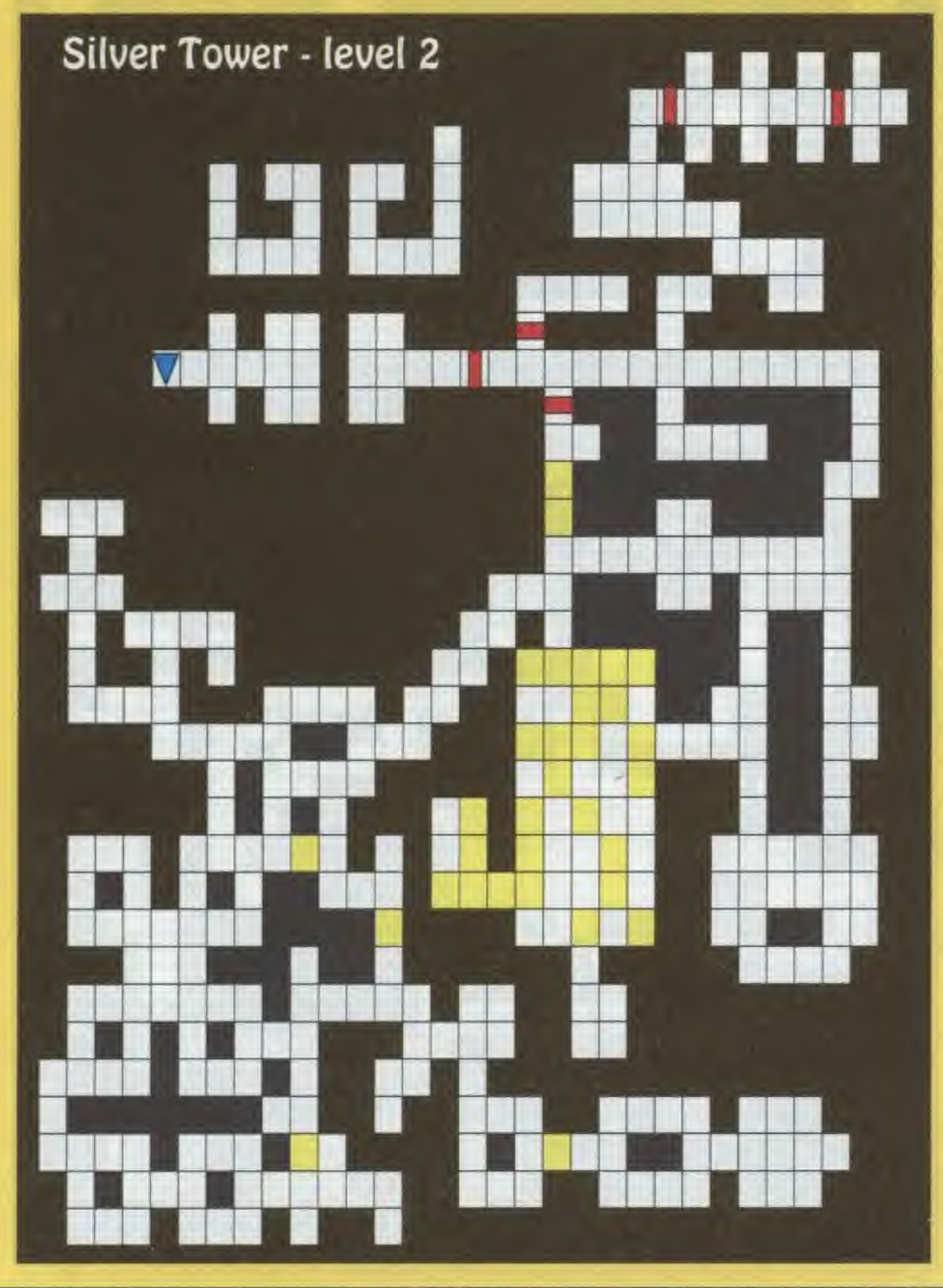




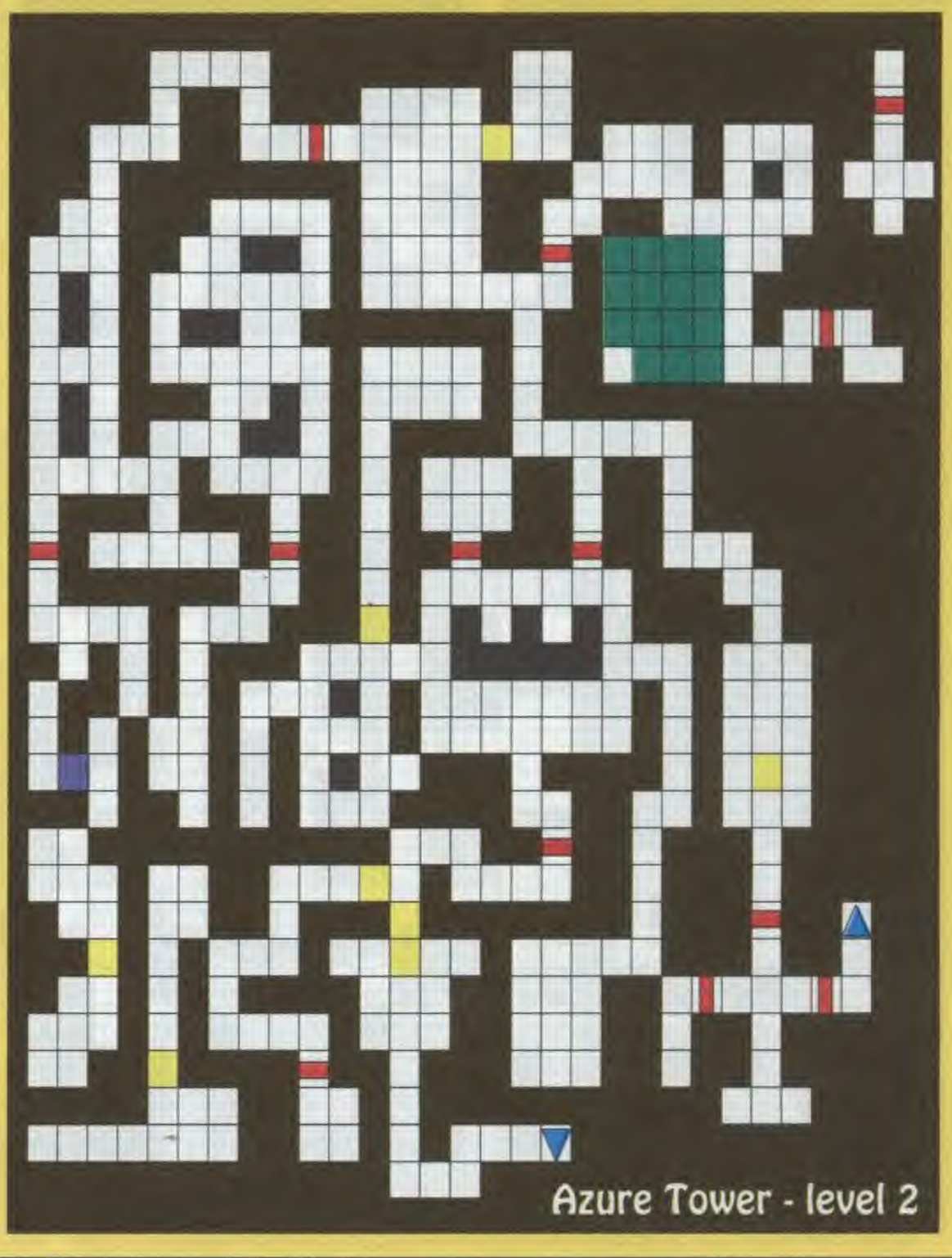
Catacombs - level 4



Silver Tower - level 2

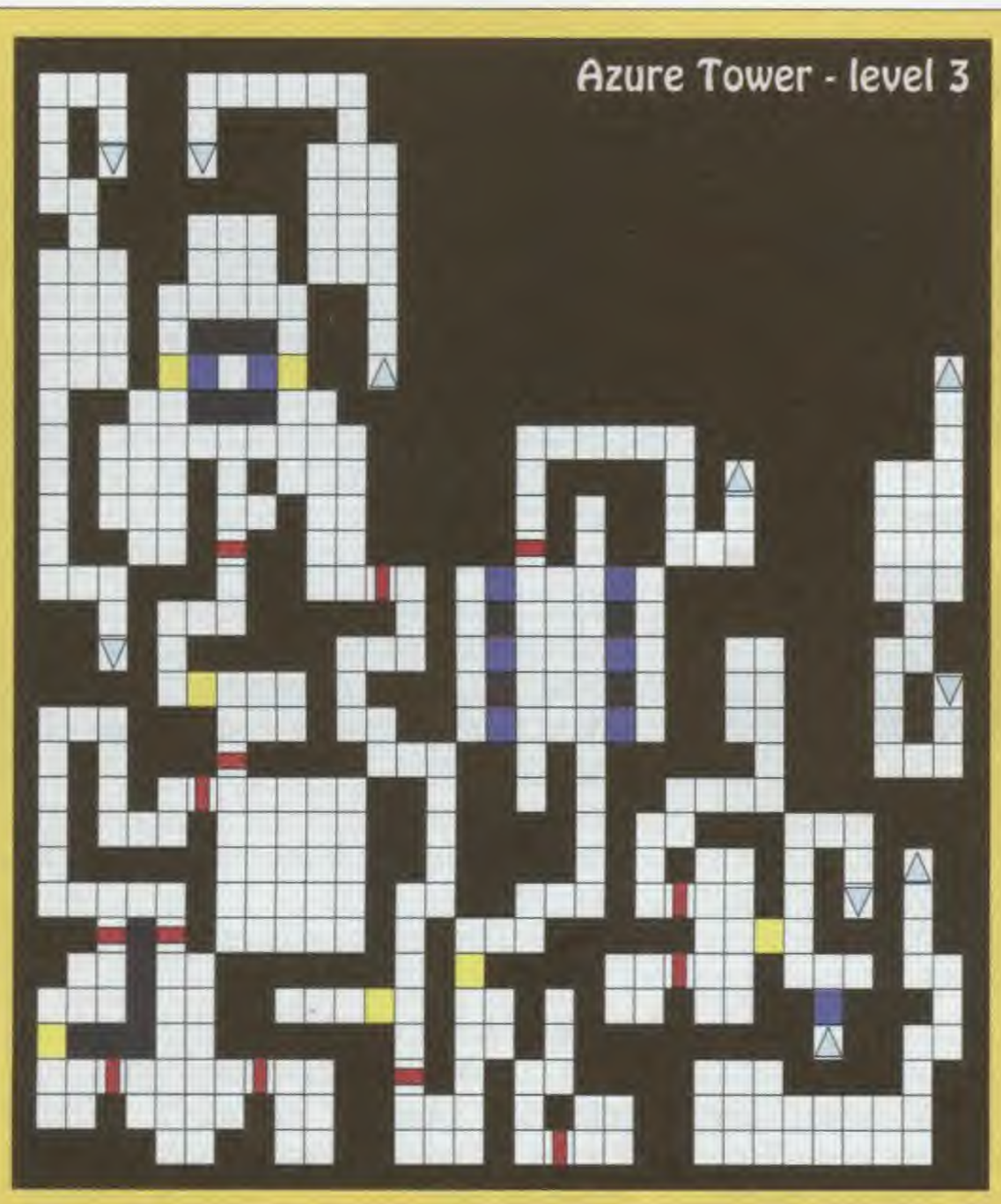


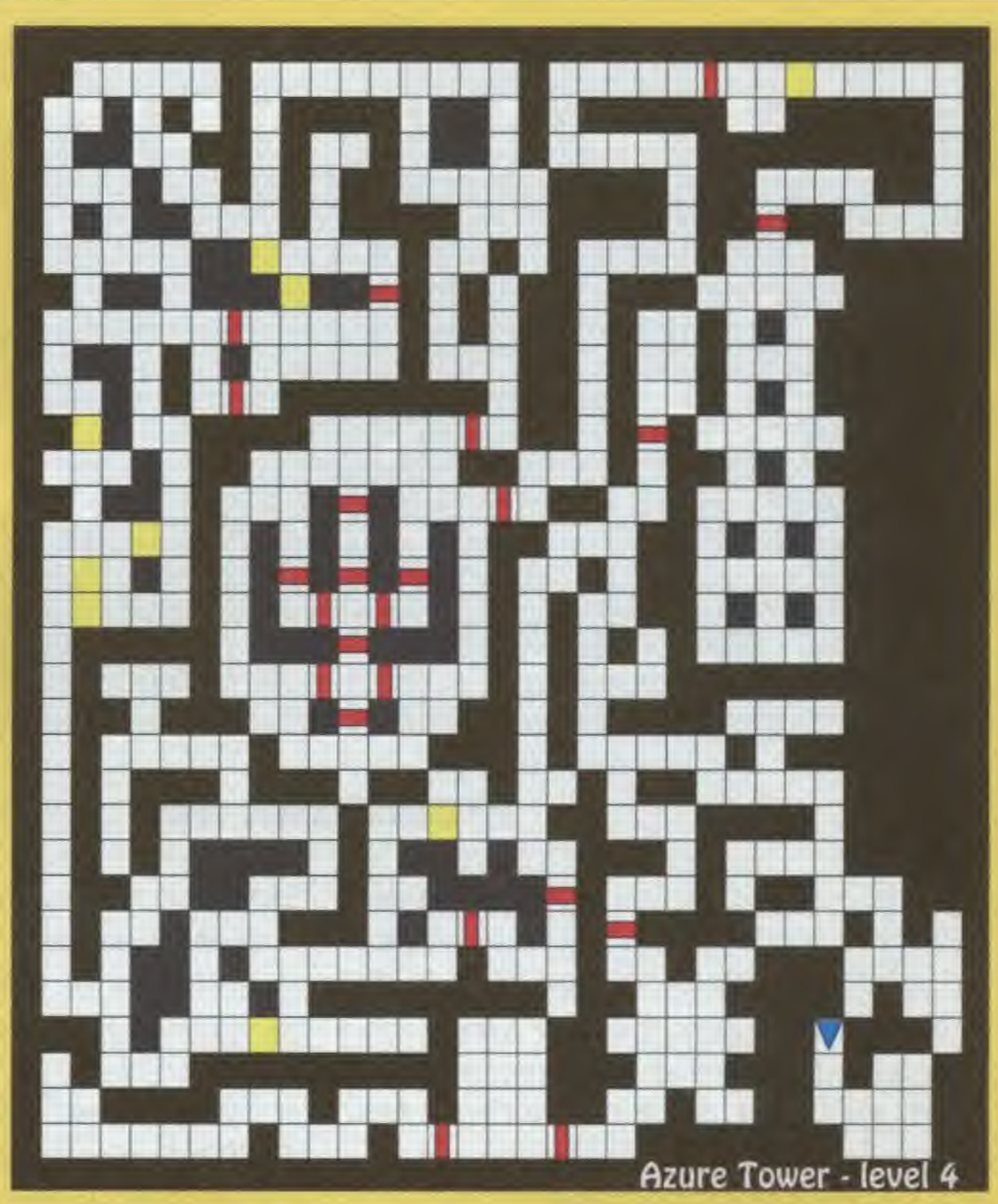
Silver Tower - level 2



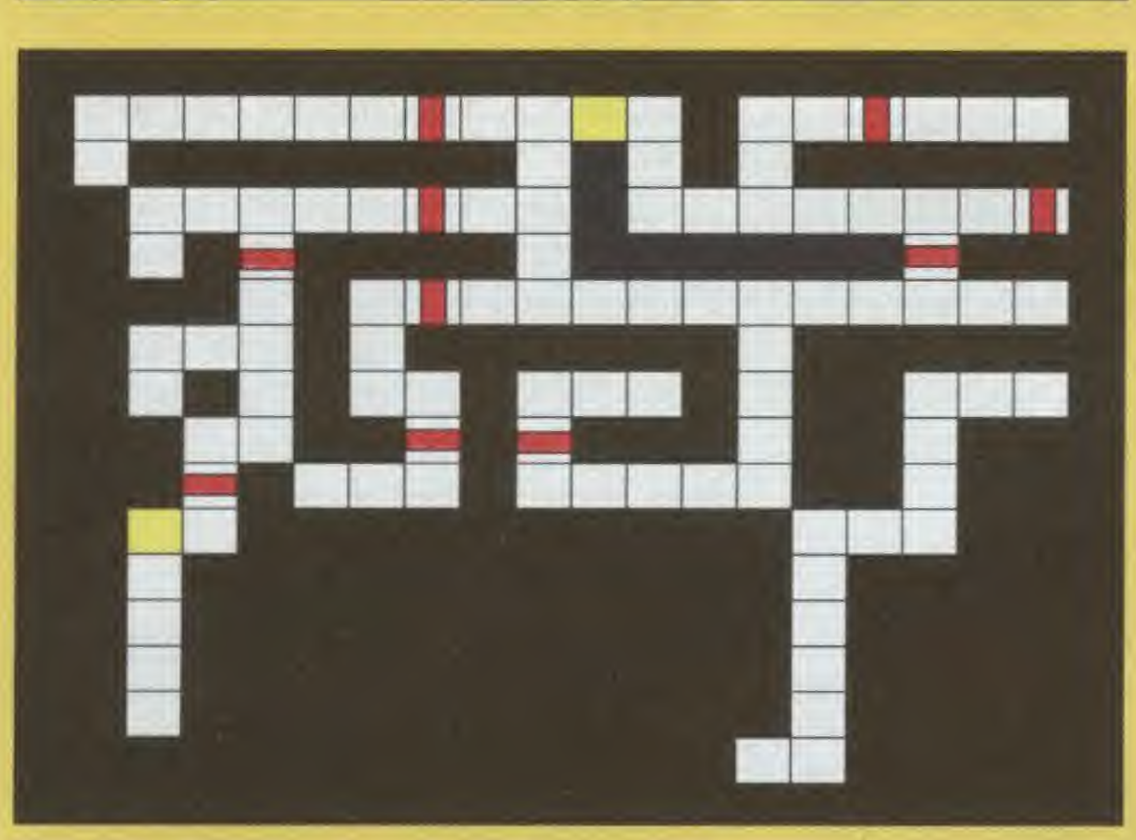
Azure Tower - level 2

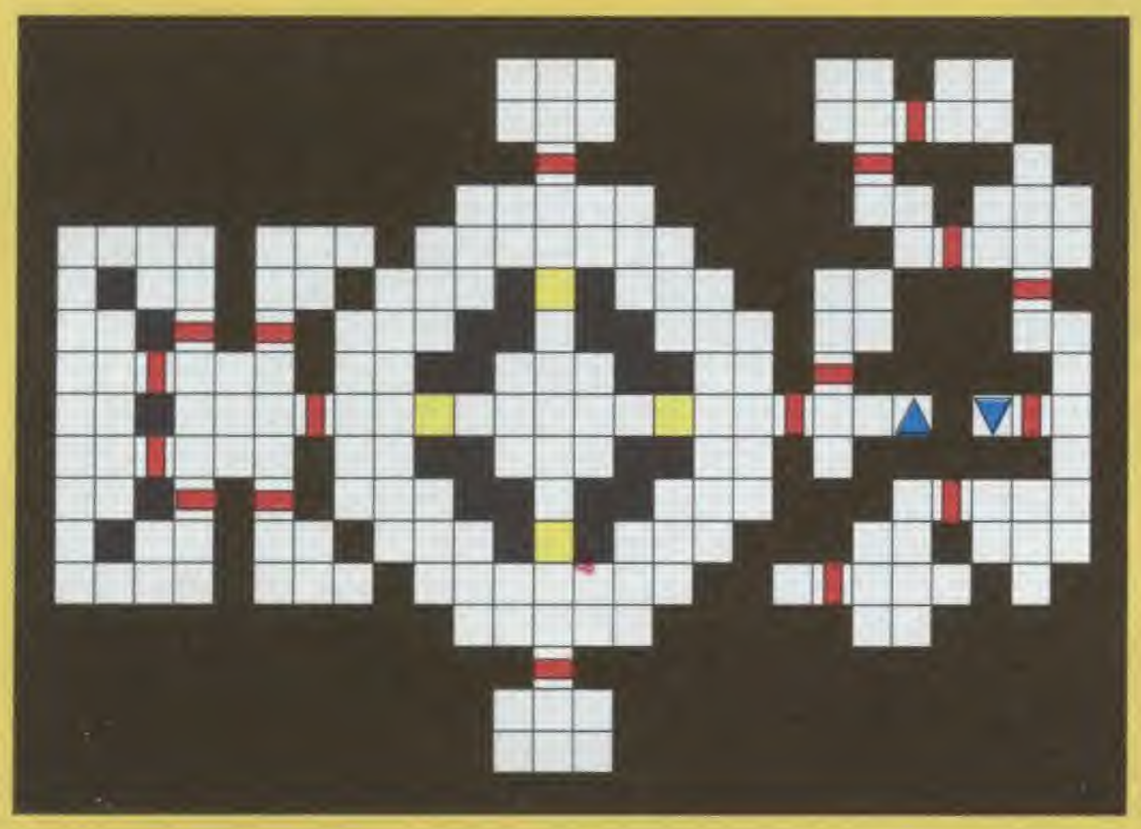
Azure Tower - level 3





Azure Tower - level 4





LEGENDA

WEJŚCIE NA GÓRĘ	DRZWI	PRZEZRO-CZYSTA ŚCIANA
ZEJŚCIE W DÓŁ	ILUZJA ŚCIANY	RUCHOMA ŚCIANA

Producent: SSI

Gry o tematyce morskiej w sumie zaczęły pojawiać się dopiero od niedawna. Nie licząc ***Silent Service***, należą do nich ***Dreadnoughts***, ***Carrier Strike*** czy ***Carriers at War***. Poza tym ostatnio pojawiła się gra pt. ***Task Force*** firmy ***MicroProse*** dotycząca wojen amerykańsko-japońskich na Pacyfiku.

Akcja **GNBNA** dotyczy wydarzeń z okresu 1939-1943. Gra łączy w sobie cechy symulatorów wojennych i zarazem gier strategicznych, będąc bardziej symulacyjną od ***Harpoona*** i bardziej strategiczną od ***Silent Service***. Już choćby z tego powodu **GNBNA** zasługuje na uwagę.

Podobnie jak na lądzie i w powietrzu, konflikty II Wojny Światowej miały miejsce także na morzach i oceanach.

Walka o panowanie na wodach wzięła swój początek już od chwili rozpoczęcia Kampanii Wrześniowej, kiedy Niemcy skupiły swoje siły na Bałtyku. Po pokonaniu Polski, zajęciu Danii, Norwegii, Belgii, Holandii i Francji główny ciężar wydarzeń morskich przeniósł się na Atlantyk, gdzie zaczęła się rywalizacja Niemców z Wielką Brytanią. Strona niemiecka stawiała sobie za zadanie odciąć Anglię od dostaw zaopatrzeniowych z USA, jak też przeszkodzić w konwojach aliantów na tereny północne ZSRR. Pierwszoplanową rolę w walce z konwojami odegrały niemieckie U-booty, jednak jednostki nawodne miały w tym także znaczny udział. Zmagania na Atlantyku zakończyły się w roku 1943, kiedy Niemcy straciły trzon swojej floty. Wielkie bitwy na Atlantyku stały się wówczas przeszłością, a główny ciężar walk morskich przeniósł się na Pacyfik, gdzie Amerykanie zmagali się z Japończykami (przedstawione jest to we wspomnianej już grze ***Task Force***).

Przejdźmy teraz do samej gry. **GNBNA** oferuje nam szereg scenariuszy i kampanii, które miały miejsce w historii.

Scenariusze (SCENARIO):

1. Praktyka strzelecka Bismarck vs Prince Of Wales. Jest to pojedynek dwóch najnowszych (wówczas) pancerników flot przeciwnych. Pojedynek w bezpośrednim starciu pozostał nierozstrzygnięty; oba okręty zostały uszkodzone.

2. Agility vs Power czyli zwinność kontra moc. Jest to średnie starcie niemieckiego Greisenau z silnie uzbrojonym, ale wolniejszym brytyjskim Rodney.

3. Niemiecki ciężki krążownik Admiral Hipper zostaje zaskoczony przez dwie mniejsze jednostki.

4. Pojedynek Dawida z Goliatem - trzech niszczycieli brytyjskich z kieszonkowym pancernikiem Lützow.

5. Duńskie schody to pojedynek najlepszego niemieckiego pancernika Bismarcka z brytyjskimi Hood i Prince Of Wales. W bitwie został zatopiony Hood, a Prince Of Wales ciężko uszkodzony.

6. River Plate. Grudzień 1939. Na wody południowego Atlantyku udaje się niemiecki pancernik Graf Spee, gdzie zostaje wykryty przez trzy krążowniki brytyjskie. Rozpoczyna się bitwa u ujścia rzeki River Plate. Graf Spee po uszkodzeniu jednego z krążowników, Exetera, chwilowo ucieka do neutralnego portu. Brytyjczycy zablokowali port, zaś dowódca niemieckiej jednostki, nie widząc szans, wysadził okręt w powierze.

7. Uderzenie samolotów małego lotniskowca na niemieckie pancerniki. Walka zakończyła się klęską Brytyjczyków.

8. Walka samotnego niszczyciela brytyjskiego z krążownikiem Admiral Hipper.

9. Walka pancernika Repulse z nowymi okrętami niemieckimi Schurnhoust i Greisenau.

10. II Bitwa Jutlandzka. Próba konfliktu, który w rzeczywistości nie miał miejsca.

11. Powtórka z pkt.5; siły brytyjskie wzmocnione kilkoma krążownikami.

12. Obrona konwoju HX106.

Kampanie (CAMPAIGN):

1. Operacja Rheinburg, rajd niemieckich okrętów Bismarck i Prinz Eugen zakończony zatopieniem pierwszego w 1941 r.

2. Zimowe wyprawy okrętów niemieckich Kriegsmarine na początku 1941 r.

3. Bitwa na morzu Barentsa, ostatnia szansa floty niemieckiej walczącej z konwojami w latach 1942-1943.

4. Kampania północno-atlantycka 1939-1943. Najdłuższe i najtrudniejsze zadanie, podczas którego dowodzi się całą flotą rozlokowaną w bazach na Atlantyku.

Osoby zapoznające się z grą i prowadzeniem walk powinny raczej rozpocząć przygodę morską od pojedynczych scenariuszy - są one łatwiejsze i pozwalają zdobyć doświadczenie w manewrach, ostrzale artyleryjskim (*GUNNERY PRACTICE*) czy ataku samolotami (*CARRIER STRIKE*).

Po wybraniu w głównym menu jednego z rodzajów gry decydujemy, po której stronie chcemy walczyć: Brytyjczyków czy Niemców.

Uruchomienie dowolnego scenariusza daje nam pod dowodzenie jeden lub kilka okrętów, podczas gdy kampania udostępnia całą flotę wybranego państwa, rozlokowaną w różnych bazach morskich obszaru północno-atlantyckiego.

Pozostałe opcje menu głównego, *SAVED SCENARIO* i *SAVED CAMPAIGN*, to kontynuacja zapisanego

wcześniej stanu gry. Opcja *WATCH REPLAY* pozwala nam na odtworzenie wcześniej nagranego przebiegu całej bitwy morskiej. Ostatnia z opcji, *QUIT TO DOS*, to powrót do systemu operacyjnego.

Opcje dostępne po wyborze jednego ze scenariuszy (SCENARIO).

Otwarcie okna opcji następuje zawsze przez naciśnięcie klawisza ESC lub prawego przycisku myszy. Dodatkowo opcje te są również dostępne przez przyciśnięcie odpowiedniej kombinacji klawiszy.

Opcje menu ***FILE***:

Alt S - *SAVE GAME* - zapis obecnej sytuacji na morzu.

Alt Q - *QUIT GAME* - zakończenie gry i przejście do menu głównego.

Menu ***OPTIONS***:

Alt G - *SPEED* - regulacja prędkości upływu czasu w grze. NORMAL - czas rzeczywisty; 2, 4, 6 lub 8-krotne przyspieszenie (dźwięk i odłosy bitew mogą być słyszalne tylko przy czasie rzeczywistym).

Alt V - *SOUND ON/OFF* - włączenie i wyłączenie dźwięku.

Alt P - *PAUSE GAME* - zatrzymanie akcji do momentu ponownego przyciśnięcia tych klawiszy.

Alt M - *MESSAGES ON/OFF* - włączenie i wyłączenie komunikatów podczas gry. Dotyczą one:

a). Damage - uszkodzenia okrętu, naprawy;

b). Combat - informacje o przebiegu bitwy, tzn. trafieniach;

c). General - pozostałe komunikaty, np. o zatopionych okrętach;

d). Delay - czas, przez jaki będą wyświetlane komunikaty;

e). Hit Animation - gdy okręt aktywny (prowadzony przez nas) zostanie trafiony, następuje automatyczne przejście do Ekranu Uszkodzeń, gdzie pokazane są miejsca i skutki trafień.

Alt F - *CIRCLES ON/OFF* - włączenie i wyłączenie informacji na Mapie Taktycznej o zasiegu: radaru, ostrzału artyleryjskiego. Enemy dotyczy okrętów nieprzyjaciela; Friendly - floty sprzymierzonej; Ship - okrętu aktywnego (dowodzonego przez nas).

Menu ***STATION***:

F1 - *TFOPS* - główna Mapa Taktyczna przedstawiająca arenę bitwy.

F2 - *NAVIGATION* - pomieszczenie nawigacyjne okrętu kontrolowanego.

F3 - *MAIN GUNS* - obsługa dział głównych.

F4 - *SECONDARY GUNS* - obsługa dział pomocniczych.

F5 - *TORPEDOES* - pomieszczenie torpedowe.

F6 - *AIR OPS* - dowodzenie samolotami (dostępne na lotniskowcach, pancernikach i krążownikach wyposażonych w samoloty).

F7 - *OUTSIDE* - widok z mostka kapitańskiego.

F8 - *DAMAGE* - pomieszczenie uszkodzeń okrętu wraz z możliwością napraw i wypompowywania wody.

F9 - *REPORT* - dane techniczne okrętu wraz z jego sylwetką.

Menu ***SHIPS***:

W zależności od strony, dla której walczymy, możemy zmieniać dowodzenie (kontrolę) okrętami sprzymierzonymi oraz zasięgnąć informacji na temat okrętu przeciwnika.

Menu ***BRIEFING***:

Dla osób znających język angielski jest to doskonałe streszczenie historii konfliktów II Wojny Światowej:

- Systems - przedstawia technikę wykorzystywaną na okrętach; dostępne są opisy uzbrojenia, systemów radarowych, przeciwpożarowych, elektroniki pokładowej, itd.

- Vessels - charakterystyka klas okrętów, tj. lotniskowców, pancerników, niszczycieli, itd.

- Operations - informacje o stosowanych taktykach, bazach morskich, konwojach.

- Background - zaplecze marynarki wojennej, informacje dotyczące załóg okrętów, budowniczych, polityki działań morskich.

- Engagements - czyli tło historyczne operacji morskich na Atlantyku w latach 1939-1943.

Za pomocą klawiszy funkcyjnych mamy dostęp do różnych ekranów obsługi kontrolowanego okrętu. Zajmijmy się teraz ich opisem.

Ekran 1 (F1) - Główna Mapa Taktyczna.

Klawisze obsługujące mapę (opcje aktywne są jaśniejsze):

G - siatka liniowa (kratka) ułatwiająca odczyt odległości i orientację (odległość między liniami wynosi 10000 jardów czyli ok. 9144 m).

R - zasięg radarów okrętowych.

N - wyświetlanie nazwy okrętów pod ich symbolami na mapie.

M - zasięg dział głównych (kolor ciemnozielony).

S - zasięg dział pomocniczych (kolor jasnozielony).

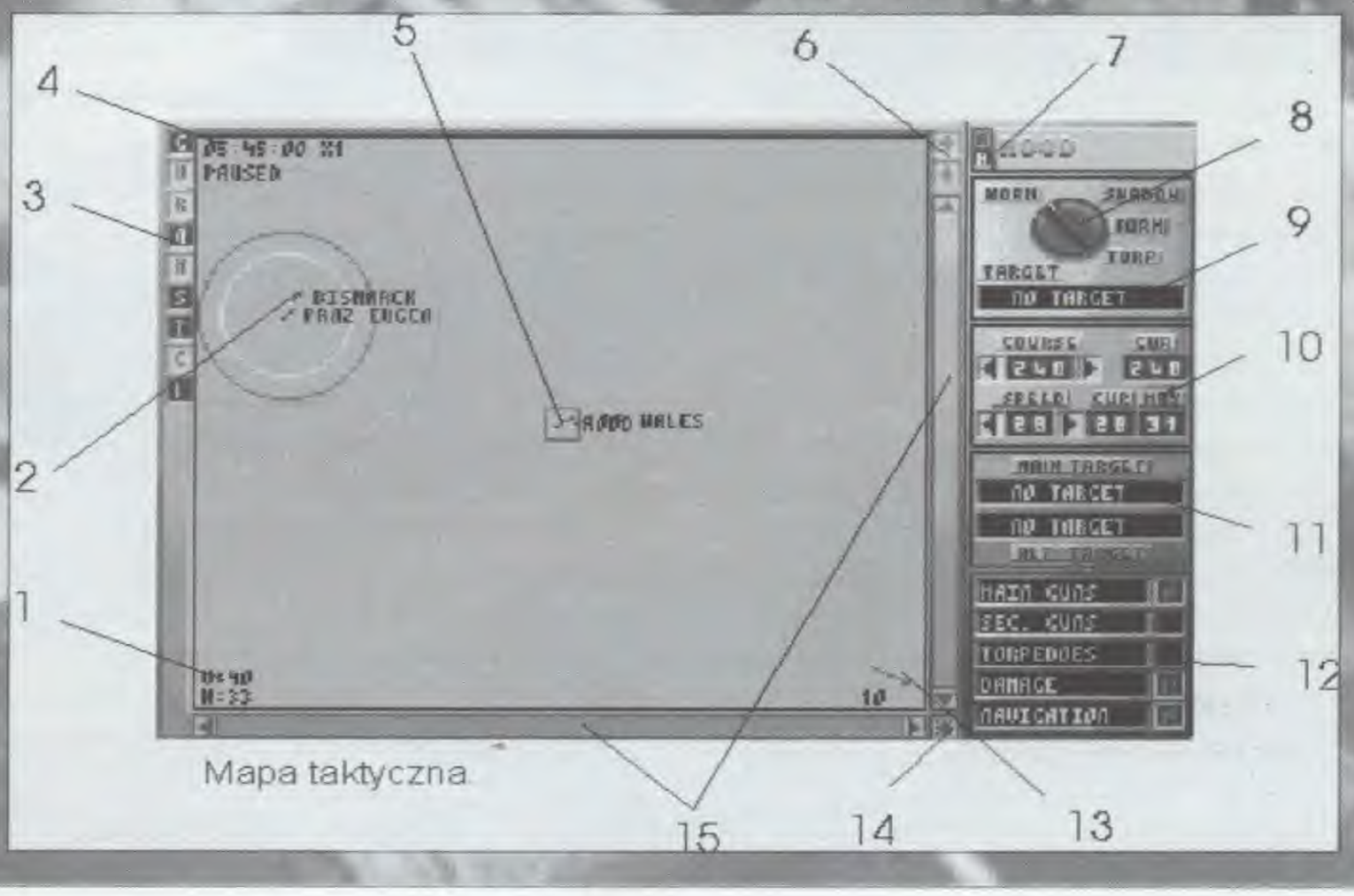
T - zasieg torped (dotyczy tylko okrętów wyposażonych w ten rodzaj broni); kolor różowy - torpedy dalekiego zasięgu, brązowy - średniego, żółty - krótkiego.

C - centrowanie mapy względem okrętu aktywnego.

L - przebieg "torów wodnych", po jakich poruszają się okręty.

Z, X - odpowiednio powiększanie i pomniejszanie skali mapy taktycznej.

W każdym z ekranów symulacyjnych możemy dokonać wyboru sposobu kontroli nad okrętem:



Mapa taktyczna

A - automatyczne sterowanie przez komputer,

M - sterowanie ręczne.

Obsługa mapy:

[1] - Rozpiętość skrawka mapy w milach morskich (V - pionowe, H - poziome).

[2] - Okręty przeciwnika, mogą być wyznaczane jako cel główny i alternatywny.

[3] - j.w.

[4] - Dokładny czas, w jakim bitwa się rozgrywa, obok wskaźnik przyspieszenia upływu czasu.

[5] - Okręt aktualnie kontrolowany (w kwadracie), obok okręt sprzymierzony.

[6] - Strzałki do zmiany skali przy pomocy myszy.

[7] - Narzucenie ogólnej formy sterowania okrętem (A, M - patrz wyżej).

[8] - Sposób nawigacji okrętem:

a) Norm - szyk normalny (niezależny od reszty eskadry);

b) Shadow - podążanie za okrętem wskazanym jako cel (TARGET, patrz [9]);

c) Form - ustawienie szyku liniowego za wskazanym w opcji TARGET (wszystkie jednostki dostosowują swój kurs i prędkość do wskazanej):

d). Torp - szyk okrętów dostosowany do ataku torpedowego (ustawienie prostopadłe do kursu przeciwnika i dążenie do maksymalnego zbliżenia.

Uwaga: trzy ostatnie sposoby nawigacji są sterowane automatycznie.

[9] - Wyznaczenie celu kursu, cel wybierany jest z listy.

[10] - Kurs i prędkość kontrolowanego okrętu; po prawej CUR - aktualny, po lewej przy sterowaniu ręcznym możliwość regulacji kursu i prędkości.

[11] - Wyznaczenie celu ataku, głównego (MAIN) i alternatywnego (ALT), postępowanie podobne do pkt. [9].

[12] - Wybór sposobu sterowania stanowiskami okrętu (działa główne, działa pomocnicze, nawigacja, itp) A - automatyczne, M - ręczne.

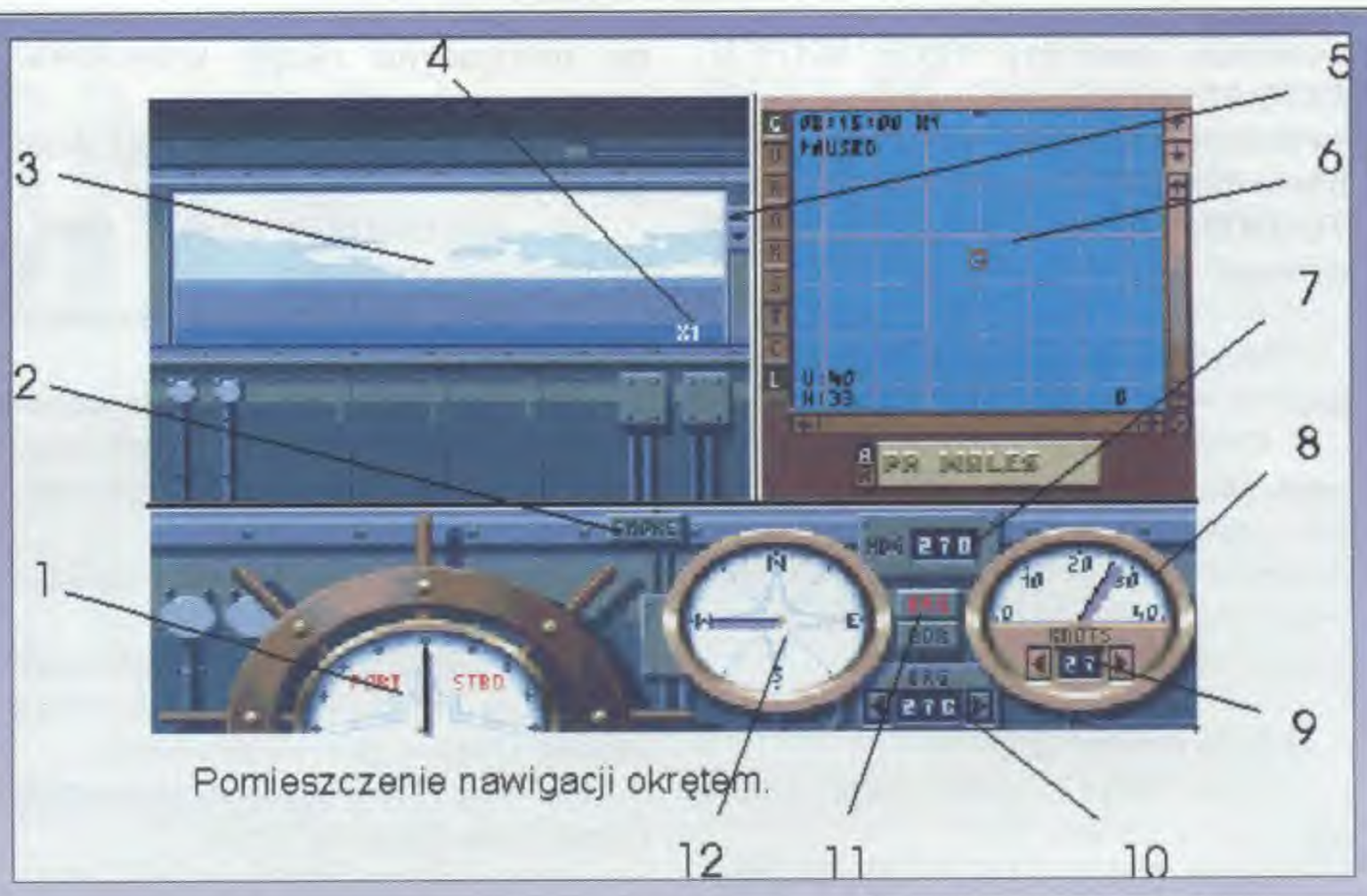
[13] - Strzałka pokazująca kierunek i siłę wiatru (poniżej). Wiatr ma wpływ na lot pocisków i prędkość statku.

[14] - Centrowanie mapy do okrętu aktywnego.

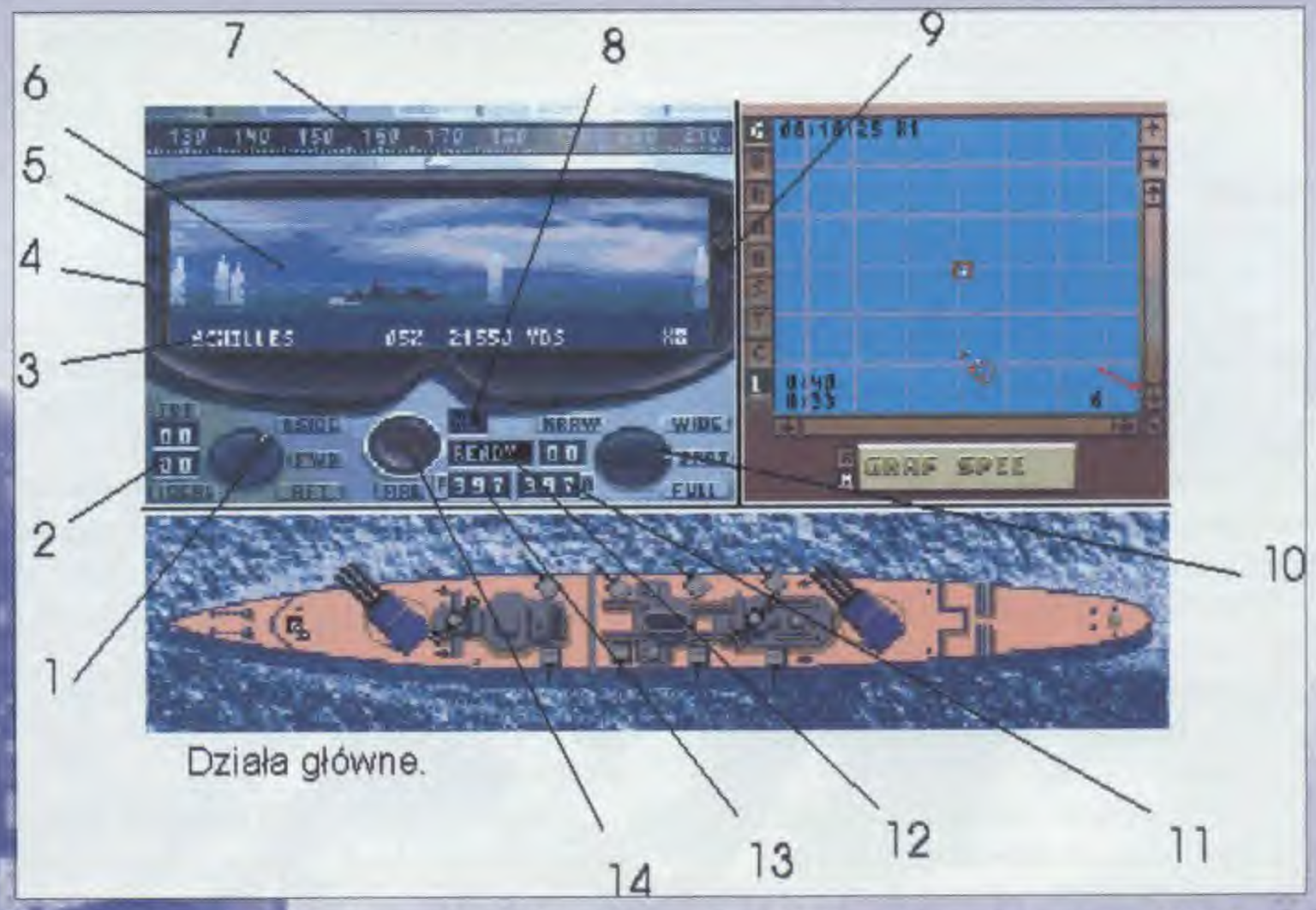
[15] - Przesuwanie wycinka mapy w różnych kierunkach.

Ekran 2 (F2), Pomieszczenie Nawigacji Okrętem

[1] - Wskazanie steru (PORT - ster na lewo, STBD - na prawo).



Pomieszczenie nawigacji okrętem.



Działa główne.

[2] - Stawianie zasłony dymnej (gdy napis jest podświetlony).

[3] - Okno kabiny z widokiem na "dziób" statku.

[4] - Skala powiększenia widoku z kabiny.

[5] - Zmniejszenie i powiększenie skali widoku [3].

[6] - Mapa taktyczna.

[7] - Cyfrowy kompas pokazujący kurs (można regulować tylko przy opcji BRG włączonej).

[8] - Wskaźniki prędkości (strzałka czerwona - prędkość maksymalna, czarna - prędkość aktualna).

[9] - Cyfrowy wskaźnik prędkości, obok wskazówka do regulacji prędkości.

[10] - Kompas cyfrowy wskazujący aktualny kurs statku.

[11] - Włącznik sposobu kierowania (RDR - za pomocą steru, BRG - za pomocą kompasu).

[12] - Kompas wskaźnikowy (niebieska strzałka - kurs ustalony, tylko opcja BRG oraz czarna strzałka - kurs aktualny).

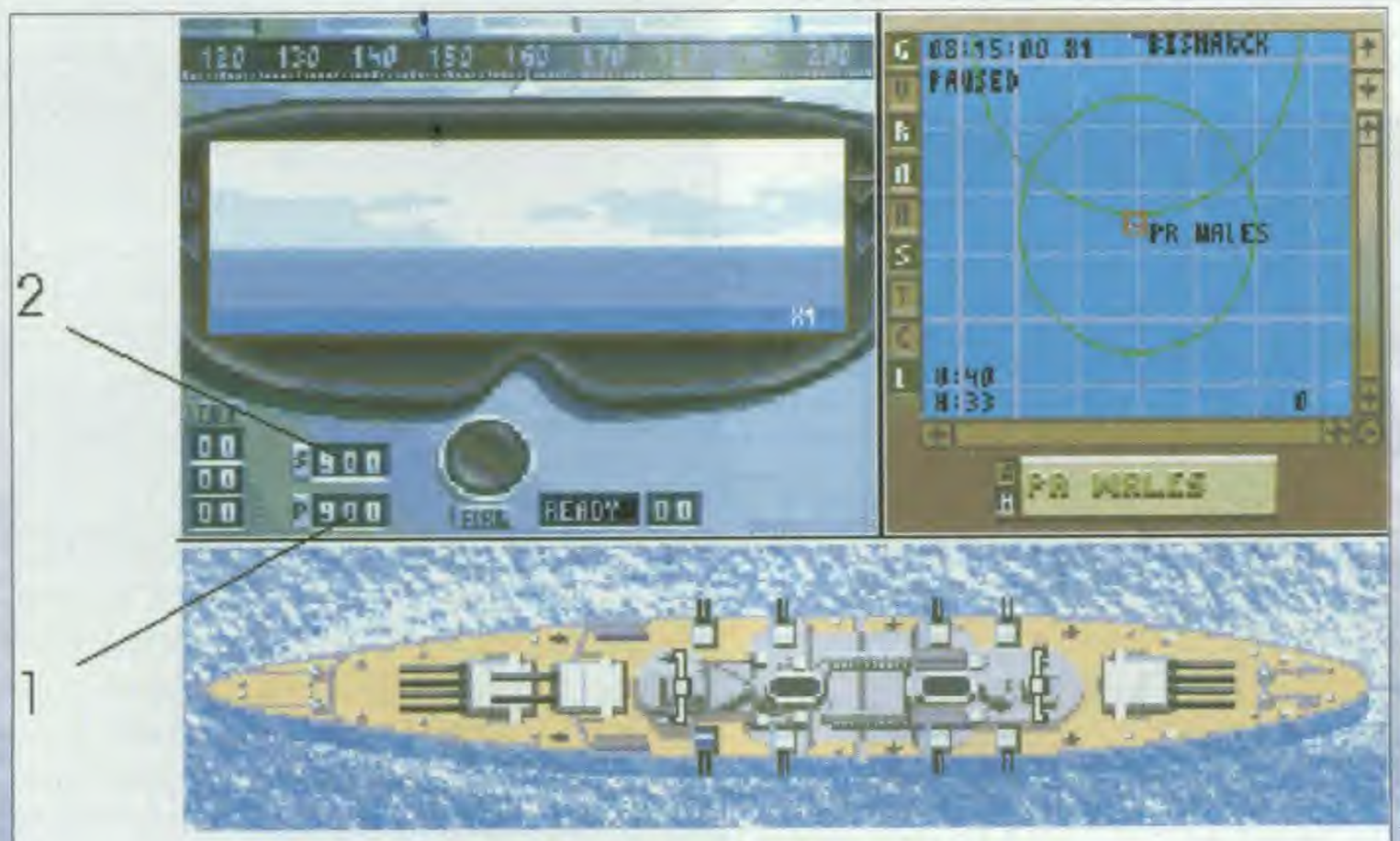
Ekran 3 (F3), Działa Główne.

[1] - Zmiana dział aktywnych:
BSIDE - działa dziobowe i rufowe;
FWD - tylko dziobowe;
AFT - tylko rufowe.

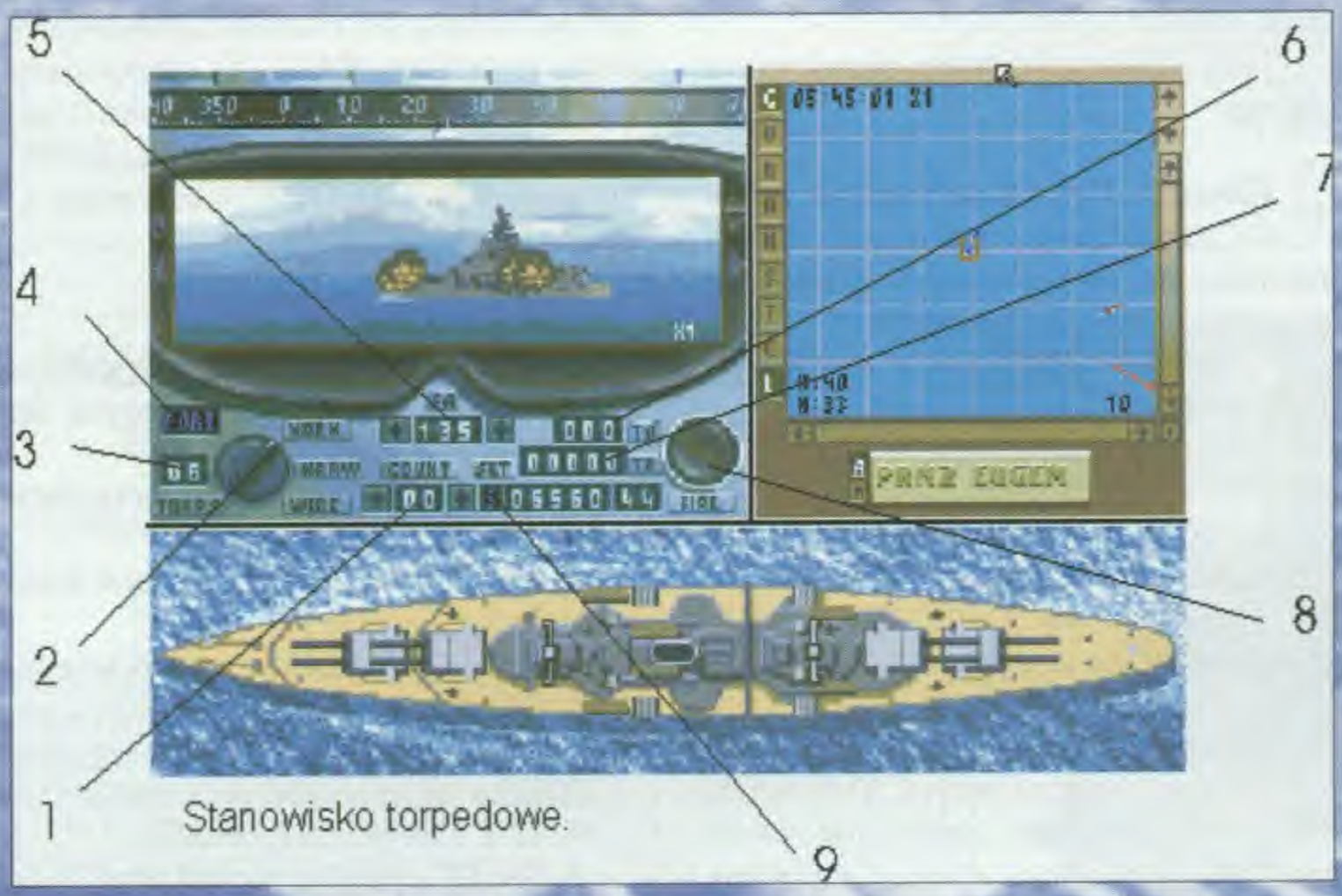
Za pomocą tej opcji LOCAL możesz zbadać procent uszkodzenia okrętu aktywnego. Kiedy ręcznie sterujesz wieżyczkami dział, w przypadku złego nastawienia względem celu zniszczenia, sam musisz ustawiać działo.

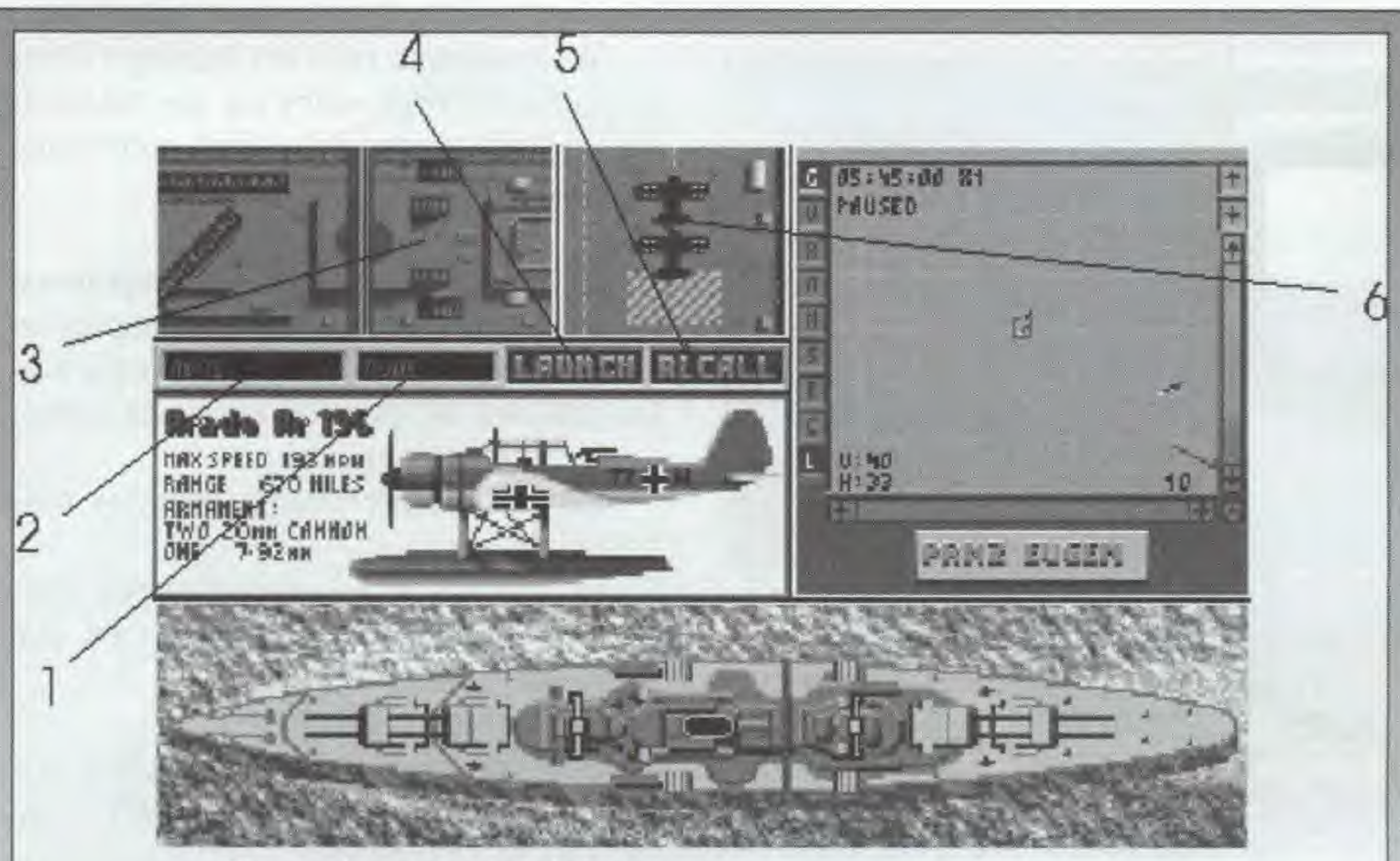
[2] - Czas potrzebny do osiągnięcia celu przez pociski następnej salwy.

PROGRAMOWAĆ MOŻE KAŻDY



Działa pomocnicze.


5
6
4
3
2
1
7
8
9
05 45 01 21
PRINZ EUGEN
0:40
0:33
10
135
00
00
00
00



Dowodzenie samolotami

[5] - Kierunek patrzenia w stopniach.
[6] - Wskaźnik upływu czasu.
[7] - Zegar podający wschód słońca.
[8] - Czas zachodu słońca.
[9] - Czas aktualny.

Ekran 8 (F8), Stanowisko Napraw

[1] - Duże okno z przedstawionym rozkładem pokładów statku (cztery). Każdy pokład składa się z segmentów, które podczas uszkodzenia są wskazywane odpowiednim kolorem: niebieski - zalanie wodą, czerwony - pożar, szary - uszkodzenie, czarny - zniszczenie.

Ikona topora oznacza likwidacja uszkodzeń, a ikona zaworu - wypompowywanie wody z grodni.

Jeśli chcemy się dowiedzieć, co zawiera dany segment i jaki jest jego stan, należy wskazać go myszką i przycisnąć lewy klawisz: UNDAMAGED - stan idealny, DAMAGED - uszkodzony, DESTROYED - definitywnie zniszczony, NO FIRE - bez pożaru, FIRE - pożar, FLOODING n% - zalany w "n" procentach, BULKHEAD WEAKENED - osłabienie głównej struktury ścian, REPAIR TIME - czas potrzebny na naprawę uszkodzeń, PUMPING n% - ilość wody pozostała do wypompowania.

[2] - Aktualny czas.
[3] - Przyspieszenie czasu.
[4] - Ilość dostępnych pomp.
[5] - Ilość używanych pomp.
[6] - Wskaźniki przechyłu okrętu (BOW - na stronę dziobu, STN - rufy, PORT - lewej burtą, STBD - prawej burty.
[7] - Jak wyżej.
[8] - Wskaźnik stopnia zalania okrętu wodą.
[9] - Ilość niewykorzystanych urządzeń naprawczych.
[10] - Samozatopienie okrętu przez załogę.

Ekran 9 (F9), Dane Techniczne

Po zakończeniu rozgrywek ze scenariusza pojawia się menu pośrednie, za pomocą którego możemy:
- obejrzeć zniszczenia na dowolnym okręcie (REVIEW DAMAGE);
- zapisać wydarzenia na dysk (SAVE REPLAY);
- odtworzyć wcześniej zachowane wydarzenia (WATCH REPLAY);
- kontynuować grę (CONTINUE);
- wrócić do systemu.

Kampania.

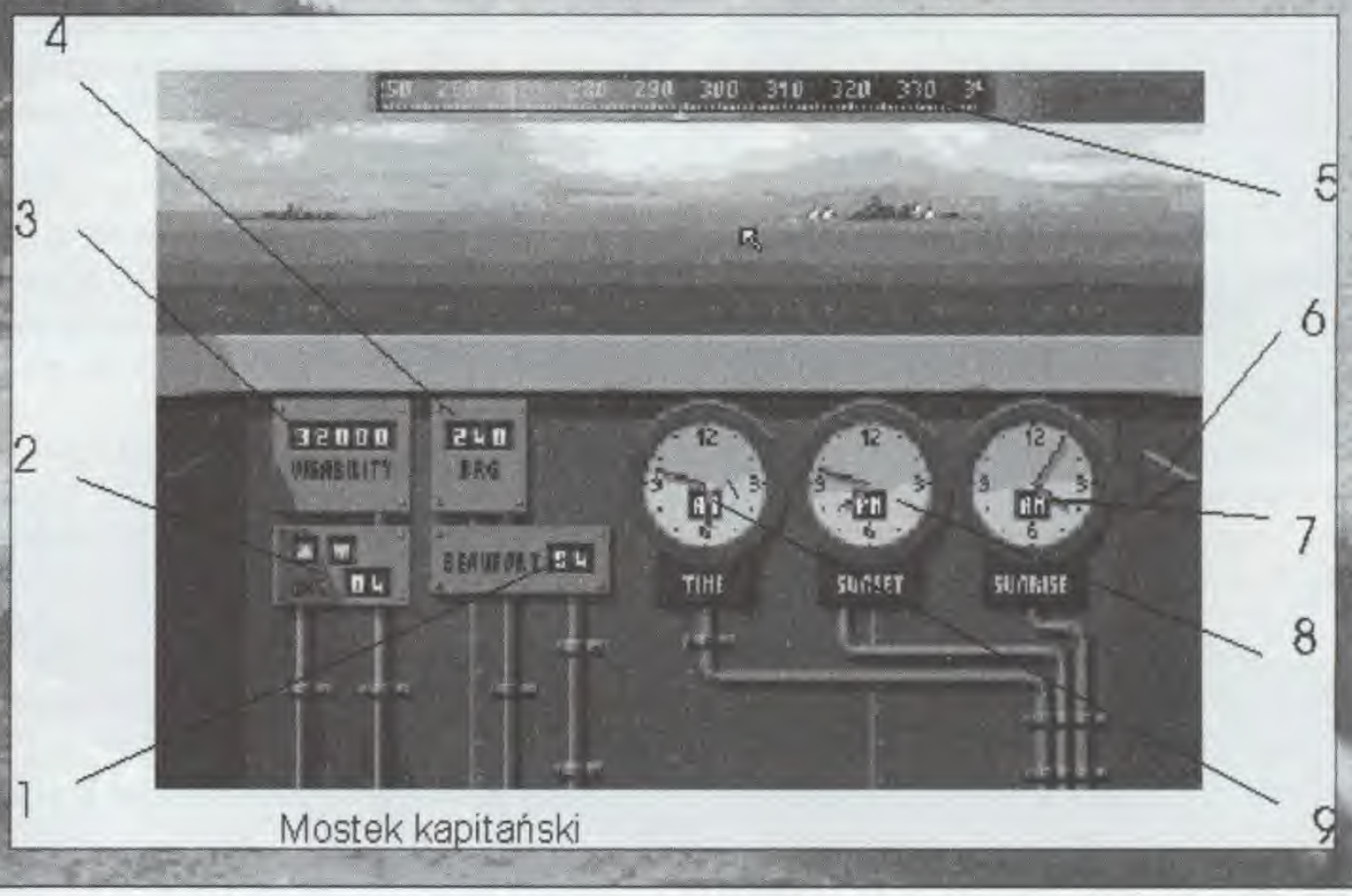
Podczas wyboru opcji CAMPAIGN większość klawiszy zachowuje swoje dotychczasowe znaczenie. Omówimy tylko nowe funkcje.

Menu Options dodatkowo zawiera w komunikatach (MESSAGES) funkcję TASK FORCES. Ustawienie TF daje możliwość otrzymywania raportów o eskadrach przebywających na morzu, CONVOY - raporty o konwojach, AIR - komunikaty i informacje z powietrza, EVENT - efekty ataków i inne wydarzenia. W tym samym menu pojawiają się także w raportach (REPORTS) informacje:

- o stanie wszystkich okrętów (ALL SHIPS) czyli o klasie okrętu (CLASS), jego nazwie (NAME), efektywności załogi (EFFECTIVENESS), zapasie paliwa (FUEL), pozycji na akwenach (LOCATION), czasie do ukończenia budowy lub napraw (TIME), statusie (STATUS)
- o powierzonym mu zadaniu: TF - przynależność do eskadry, ABROAD - po za zasięgiem, READY - oczekujący na rozkazy, BUILDING - w trakcie budowy, PATROL - pełniący patrol, SUNK - zatopiony, ESCORT - eskortujący, REPAIR - reperowany.

Kolejne raporty to:
ESCORT POD (tylko Brytyjczycy) - wykaz okrętów przygotowanych do eskorty konwojów;
PATROL POD - okręty przygotowane do misji patrolowych;
CONVOY REPORT - raporty o konwojach;
TF REPORT - informacja o wszystkich eskadrach.

Można także wydać rozkazy:
SPLIT TF - podział eskadry;
JOIN TF - połączenie eskadr;



Mostek kapitański

PLOT - wyznaczenie trasy dla eskadry poprzez wskazanie punktów kontrolnych (WAY POINTS), których może być maks. 10;

CLEAR - wymazanie wyznaczonych punktów;

DONE - akceptacja trasy;

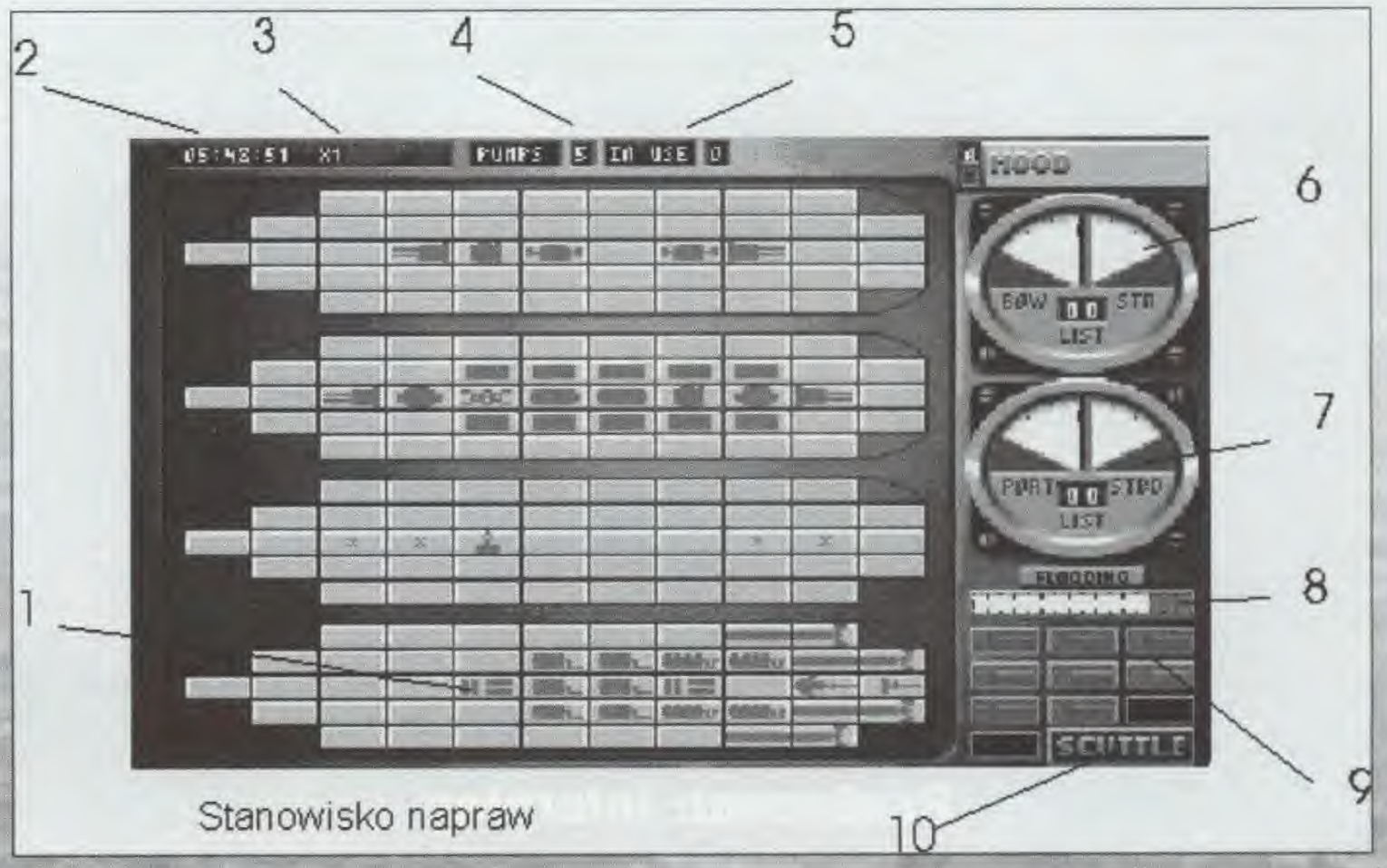
RTB - powrót do bazy wybranej z listy;

LAUNCH - wysłanie samolotów.

BASE REPORT to raport o okrętach przynależących do danej bazy. Dostępne rozkazy to:

FORM TF - formowanie eskadr;

REPAIR - naprawa okrętów (okręty brytyjskie mogą być naprawiane tylko w porcie Liverpool, limit jednoczesnych napraw jest ograniczony).



Stanowisko napraw

Z kolei PATROL ZONE to raport o okrętach patrolujących różne strefy, zaś VICTORY REPORT dotyczy stanu punktowego konfliktu.

Dodatkowym ekranem kampanii jest Mapa Strategiczna

Klawisze obsługujące mapę (opcje aktywne są jaśniejsze):

N - wyświetlanie nazw portów wojennych (niebieskie - niemieckie, czerwone - brytyjskie);

B - zakresy stref patrolowych;

C - wyświetlanie położenia konwojów;

T - położenie eskadr własnych i wykrytych przeciwnika;

S - zasięg samolotów;

A - zasięg samolotów szturmowych;

M - wyświetlanie wyznaczonych tras eskadr;

W - prognoza pogody w poszczególnych strefach areny.

Jeżeli podczas gry konwój lub eskadra spotyka przeciwnika gracz ma do dyspozycji następujące rozkazy:

SHADOW - próba uniknięcia potyczki, gdy dysponujemy większą prędkością;

AVOID - ucieczka przed przeciwnikiem;

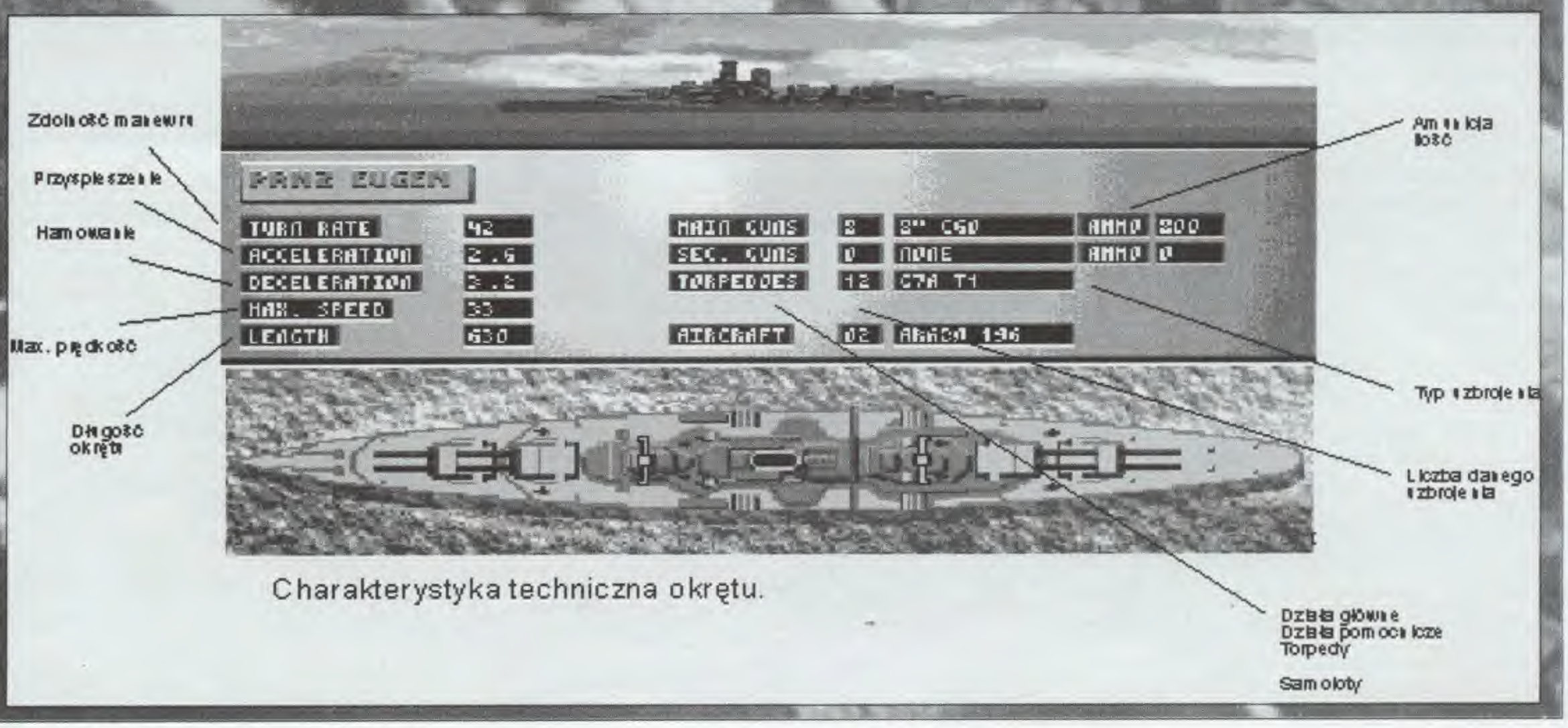
COMBAT - walka.

Po powrocie okrętów do bazy można zdecydować o rozwiązaniu grupy (DISBAND) lub uzupełnieniu paliwa (REFUEL).

Opcja CAMPAIGN jest wielką symulacją wojny morskiej, gdzie gracz, jako admirał jednej z flot, wydaje rozkazy, kierując się komunikatami i sytuacją przedstawioną na mapie. Dzięki temu można zmienić bieg historii.

Gra wymaga karty graficznej VGA, przez co grafika w 256 kolorach jest naprawdę nienaganna. Autorzy programu zadbali o realistyczną szatę dźwiękową, która w szczególności dodaje smaku grze. Jedynym mankamentem **GNBNA** jest chyba niezbyt szybkie tempo akcji (w końcu potrzeba ładnych parę chwil, by na dobre podziurawić Bismarcka), jednakże jest ono możliwe do przyspieszenia. Ogólnie ujmując, grę należy zaliczyć do dobrych czy nawet bardzo dobrych w zależności od upodobań gracza.

Michał & Włodek S.



Charakterystyka techniczna okrętu.

Producent: Interplay

W poprzednim numerze przerwaliśmy opis gry **Star Trek** na epizodzie 3. Dzisiaj zajmiemy się pozostałymi przygodami załogi statku Enterprise. Zaczynamy.

Epizod 4: Another fine mess.

Po wykonaniu zadania w układzie Ark-7 podnieś osłony i załaduj wyrzutnie torped. Wykonaj skok do systemu Harlequin. Tu zniszcz obydwa statki piratów Elasi i pomknij w kierunku systemu Harrapa. Porozmawiaj ze ***Spockiem*** i skonsultuj się z komputerem na temat Harrapa i Mudd. Teleportuj się. Widzisz tego grubaska? To właśnie Harry Mudd. Porozmawiaj z nim. Podnieś baterię z pudła na dole po lewej oraz małą żółtą kulkę z pudła na lewo od Harrego. Teraz weź soczewkę z pudełka tuż pod nim. Użyj soczewki na baterii. Powstałe urządzenie sprawdź na Harrym i pójdź na północ. Wykorzystaj komandora ***Spocka*** do naciśnięcia niebieskiego guzika z panelu kontrolnego na lewo. Następnie wciśnij guzik purpurowy i wybierz możliwość drugą. A tak na boku, cwany ten ***Spock***, zawsze dorwie się do czystej roboty. Idź na północny zachód. Użyj tricordera na platformie i weź żółtą kulkę. Ponownie skieruj się na północ. Podnieś narzędzie leżące na ziemi obok komputera i użyj tricordera na panelu kontrolnym. ***Spock*** musi sprawdzić panel kontrolny. Teraz wejdź w drzwi południowo zachodnie. Użyj ***Spocka*** na konsoli sterowniczej i sprawdź ją tricorderem. Ponownie rozkaż ***Spockowi*** sprawdzić maszynerie. Na ekranie powinien się ukazać obcy. Użyj kulki na konsoli, aby zebrać trochę informacji, potem idź na północ. Sprawdź za pośrednictwem ***Kirka*** komputer i użyj modułu komunikacyjnego (odpowiedź 1). Teraz niech ***Spock*** zajmie się klawiaturą i wybierze wszystkie opcje. Wyjdź z pomieszczenia przez drzwi południowo-zachodnie. Niech ***Spock*** obsłuży Harrego, a ***Kirk*** weźmie z szafki ampułkę. Użyj ampułki na monitorze poniżej szafki. Teraz postaw Harrego na nogi za pomocą apteczki. Wyjdź z pomieszczenia na północ i porozmawiaj z Grubym Harrym (Brudnym Harrym?). Idź na wschód i dwa razy na południe. Przetestuj maszynę do podtrzymywania życia, a następnie napraw ją, używając na niej tricordera. Potem udaj się do pomieszczenia kontrolnego. Skontaktuj się ze ***Scottem*** (odpowiedzi 3, 2).

Epizod 5: The feathered serpent.

Udaj się do systemu gwiazdy Digifal. Wybierz opcje 2 i 1. Wejdź na orbitę parkingową oraz sprawdź w komputerze informacje o Zamphor i Digifal. Transportuj się na planetę. Pogadaj z Quetzalcoatlem (odpowiedzi 1, 2, 1). Znalazłeś się w głębokiej dziurze. Aby się z niej wydostać, podnieś kamień i włóż go w dziurę obok węża. Podnieś węża. Następny kamień rzuć w lianę. Czynność z kamieniem powtórz jeszcze raz, po czym dostań się każdym z członków grupy na górę. Pójdź dwa razy w lewo. Użyj węża na ***Tlaoxacu*** i na ***Kirku***. Weź nóż i udaj się najpierw na zachód, a później na północny zachód. Utnij z rosnącej rośliny liść i rzuć go na pożarcie stworowi w bagnie (pomimo tabliczek: nie karmić zwierząt). Idąc dalej na zachód, napotkasz różowy kryształ, który wydłub za pomocą noża. Pójdź w lewo i porozmawiaj z starcem (odpowiedzi 2, 2, 3). Kiedy znajdziesz się na statku, odpowiedz 1 i 1. Potem udaj się do systemu Harkkour. Po dotarciu na powierzchnię planety zostaniesz osądzony przez Klingonów - to chyba ten liść (odpowiedzi 1, 1). Znajdujesz się w więzieniu, a drogę na zewnątrz zagradza Ci pole energetyczne. Użyj fazera na podłodze w pobliżu tyczek i podnieś tyczkę. Zamocz ją w stopionym kamieniu i wsadź w pole. Teraz zabaw się we włamywacza. Użyj tricordera na zamku, a następnie skontaktuj się ze statkiem (odpowiedzi 2, 1). Otwórz z pomocą ***Spocka*** drzwi. Znajdujesz się w dziwnej sali z klejnotami. Podnieś trzy z nich - które wybrać, zostawiam do własnego wglądu, gdyż kombinacja się zmienia - i wsadź je w otwory na szczycie postumentu (nie mylić z muszlą klozetową). Kiedy światła się zapalą, wejdź ***Kirkiem*** w żółte sferyczne drzwi. Klingoni nie będą z tego zadowoleni (odpowiedź 3).

Epizod 6: That old devil moon.

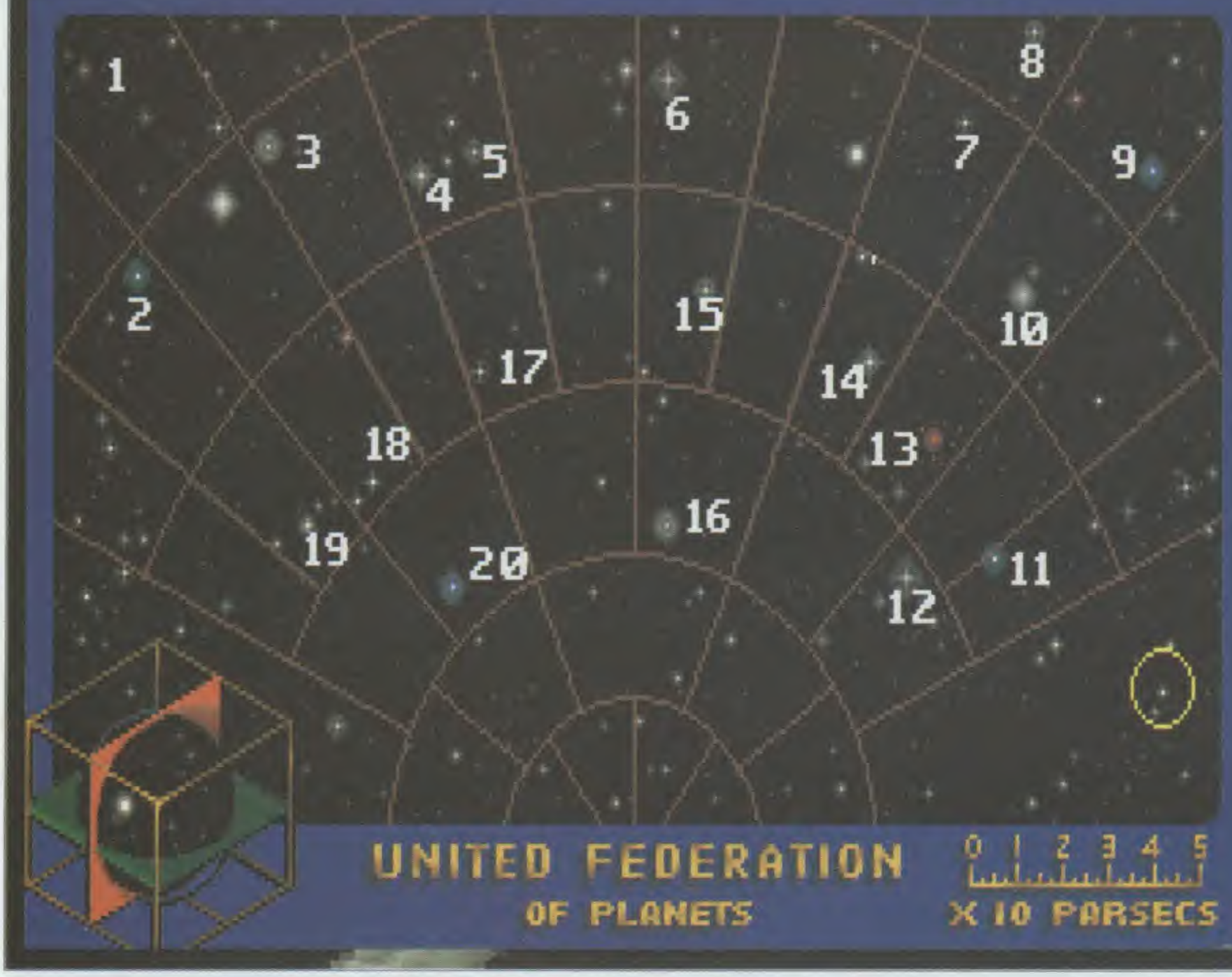
Wskocz w szybkość świetlną w kierunku Alpha Proxima i wejdź na orbitę wokół asteroidu. Wyślij wezwanie przez por. ***Uhure*** (HAIL). Pogadaj ze ***Spockiem*** i wyciągnij z komputera informacje na temat Proxima. Proxtery, Lucrs, Sofs, Scythe oraz Base Numbers (dokładnie zapamiętaj, na jakiej zasadzie występują numery). Teleportuj się na powierzchnię asteroidu. Podnieś kamień i stań przed drzwiami. Każ ***Spockowi*** wystukać na klawiaturze po prawej stronie drzwi kod 10200 lub 99 i wejdź do środka. Użyj tricordera z komputerem na ścianie, po czym rozkaż ***Spockowi*** zbadać urządzenie. Ponownie poleć ***Sopockowi*** otworzyć drzwi, tym razem kodem 122. Ach, te drzwi! Sprawdź ich zamek z pomocą tricordera i poleć zbadanie go ***Spockowi***. Teraz udaj się na wschód. Stoi tu wielka wiertarka górnicza, lecz po górnikach ani kasku (Barbórka?). Zbadaj jej panel kontrolny dwa razy za pomocą tricordera. Sprawdź pudełko i weź z niego druty. Nastaw komandorem ***Spockiem*** panel na 100. Użyj kamienia na wypalonym w ścianie kwadracie. Ponownie nastaw wiertarkę, tym razem na 001. Weź kartę kodową z kwadratu i wróć przed zamknięte drzwi. Użyj kartę na zamku i wejdź do środka. Widzisz trzy komputery. Sprawdź wszystkie tricorderem. Rozkaż ***Spockowi*** zbadać prawy i lewy komputer, po czym użyj drutów na prawym, a ***Spocka*** na lewym komputerze. Unieszkodliwiłeś system obronny planety.

Epizod 7: Vengeance.

Podlatujesz do statku kosmicznego rozprutego jak puszka. Przed teleportacją wybierz opcję 2. Znalazłeś się na mostku i widzisz nieprzytomnego faceta. Zleć dr. ***McCoyowi***, żeby się nim zajął. Użyj tricorder na panelu kontrolnym kapitana i na jego krześle. Idź na południe. Znalezioną kobietę wylecz i porozmawiaj z nią. Użyj komunikatora (odpowiedzi 1, 1, 2). W tym momencie upewnij się, że nagrałeś stan gry , gdyż czeka Cię ciężka przeprawa z fałszywym Enterprise. Rozpraw się z oszustem.

Teraz pozostało Ci jedynie oglądanie scenki końcowej oraz tzw. CONGRATULATIONS!

DOMSON



1. Centurius
2. Cameron's Star
3. ARK-7
4. Harlequin
5. Harrapa
6. Elasi Prime
7. Digifal
8. Strakeer
9. Hrakkour
10. Tri-Rho Nautica
11. Shiva Omicrom
12. Alpha Proxima
13. Omega Maelstrom
14. Argos IV
15. Beta Myamid
16. Sirus
17. Sigma Zhukova
18. Castor
19. Pollux
20. Christgen

Producent: Gremlins Graphics

Wszyscy Ci, którzy czują się urodzonymi strategami, powinni sięgnąć po grę pt. **Utopia** firmy **Gremlins Graphics**. Mogę ręczyć, że program ten zaspokoi gusta nawet najwybredniejszych graczy.

Celem gry jest osiągnięcie możliwie wysokiego standardu życia hipotetycznej kolonii. Za jego osiągnięcie i utrzymanie, przyznawane są medale (wynik powyżej 80%). Uzyskanie takiego rezultatu powinno być dla grającego znakiem, że nadszedł już czas, aby przenieść się na wyższy poziom. Notabene, właśnie dzięki temu zabawa praktycznie nie ma końca. Oczywiście, pokonywanie poziomów z czasem staje się coraz trudniejsze, głównie ze względu na olbrzymią liczbę czynników wpływających na standard życia w kolonii.

Ekran główny

Prawie wszystkie operacje w grze przeprowadza się za pomocą myszki. Kursor zwykle ma kształt strzałki, poza wyjątkiem, kiedy podczas gry naprowadzony jest na powierzchnię planety. Przyjmuje on wówczas postać żółtego kwadracika pokazującego, gdzie można zrealizować wcześniej wybraną opcję.

1. Strzałki kierunkowe - umożliwiają oglądanie powierzchni planety. Uaktywninienie tej opcji przy pomocy lewego przycisku myszy (LMB) przesuwa widok o jedną jednostkę w wybranym kierunku. Użycie prawego przycisku (RMB) powoduje przesunięcie planszy o sześć jednostek.

2. Standard życia - pokazuje aktualny poziom rozwoju i funkcjonowania kolonii wyrażony w procentach.

3. Wskaźniki ostrzegające o niebezpieczeństwie:

a). Żarówka informuje o niedoborze energii i ostrzega, że niektóre budynki i funkcje mogą być w związku z tym niedostępne.

b). Biegnący człowiek informuje nas o jakimś nie planowanym wypadku. Nakierowanie kursora na symbol i naciśnięcie LMB powoduje ukazanie się miejsca tego zdarzenia. Ponowne naciśnięcie LMB powoduje powrót do poprzedniego miejsca.

c). Nóż i widelec ostrzegają o braku dostatecznej ilości pożywienia dla kolonistów.

d). O2 - brak tlenu na planecie.

4. Dostępne fundusze czyli suma pieniędzy dostępna do wydania.

5. Bieżąca data.

6. Wskaźnik trybu pracy informuje nas o przyjętym trybie pracy.

a). Czerwony symbol "I" - tryb informacyjny - gdy znajdujemy się w trybie budowania lub burzenia, tryb ten uzyskujemy wciskając RMB. Po ustawieniu kursora na wybranym obiekcie naciskamy LMB i pojawia się nazwa obiektu, a w niektórych przypadkach specjalna plansza informacyjna. Plansza ta pokazuje cechy obiektu, które czasami można modyfikować.

b). Symbol "Spychacz" - tryb burzenia - jego działanie jest chyba oczywiste.

c). Jakikolwiek budynek - tryb budowania - pozwala on na stawianie wybranych budynków na powierzchni planety. Po zaznaczeniu ikony budowania na ekranie pojawi się kolejne menu ukazujące budynki, które można umieścić na planszy (mapie). Po naciśnięciu LMB na wybranym obiekcie ukaże się jego nazwa wraz z ceną. Wybierając przycisk ze strzałkami, masz możliwość obejrzenia trzech plansz z budynkami. Będą się one zmieniały wraz ze wzrostem poziomu technicznego. Użycie opcji EXIT powoduje, że zostanie wskazany aktualnie wybrany budynek, który po wciśnięciu LMB możesz wznieść w dowolnym miejscu. Liczba budowanych obiektów uzależniona jest od Twoich chęci, a przede wszystkim od zasobności kasy. Po rozpoczęciu budowy na wskazanym miejscu pojawia się rusztowanie. Czas wznoszenia budynku jest uzależniony od jego typu, ilości kolonistów pracujących przy jego wznoszeniu oraz odległości od Energetycznej Stacji Przesyłowej (Flux Pod). Zawiera się on w zakresie od tygodnia do czterech miesięcy, jednak najczęściej wynosi około miesiąca. Po ukończeniu prac rusztowanie zmienia się w gotowy obiekt. Kolonistów pracujących przy budowie można zatrudnić gdzie indziej. Nie należy podejmować zbyt wielu prac na danym terenie, gdyż może okazać się, że nie ma tam dostatecznej ilości kolonistów i w związku z tym prace będą postępować ospale. Konieczne dla wybudowania obiektu jest umieszczenie go w odległości nie większej niż dwanaście jednostek od Energetycznej Stacji Przesyłowej, gdyż w przeciwnym razie pojawi się komunikat o błędzie.

7. Ikona Pauzy - po jej uaktywnieniu nic w kolonii się nie dzieje. Możesz wówczas oglądać mapę kolonii, odwiedzać Doradców lub oglądać powierzchnię planety. Ponowne uaktywnienie tej ikony to powrót do gry.

8. Ikona Mapy - powoduje ukazanie się ekranu z mapą. Znajduje się tu kilka ikon i okien, Oto one:

a). Okno mapy głównej - pokazuje całe terytorium planety przeznaczone do kolonizacji. Planeta jest oczywiście większa, ale Ty masz dostęp jedynie do części pokazanej na mapie.

b). Okno powiększania - pokazuje plan aktualnie wyświetlanego (w trzech wymiarach) odcinka planety. Na mapie głównej jest to biały prostokąt. Kiedy naciśniesz LMB na mapie głównej, w oknie powiększania pojawi się właśnie ten obszar planety.

c). Ikona budynków - przedstawia usytuowanie wszystkich budynków i rusztowań. Ukształtowanie powierzchni jest zaznaczone szarym kolorem.

d). Ikona rud - wywołuje mapę z zaznaczonymi złożami rud. Są one odnajdywane niedaleko od budynków.

e). Ikona paliw - j.w. ale dotyczy paliw.

f). Ikona radaru - pokazuje wszystkie radary i ich zasięg. Można tu sprawdzić położenie swoich jednostek oraz jednostek wroga, które są w zasięgu radarów. Uwaga: wróg może czaić się poza kontrolowanym obszarem.

g). Ikona ruchu - j.w. lecz bez zasięgu radarów, a wraz z ukształtowaniem terenu. Pomaga w przewidywaniu taktycznych posunięć wroga.

h). Ikona broni - pokazuje wyrzutnie rakiet, miny i wieżyczki laserowe.

i). Ikona energii - pokazuje Twe źródła energii, centra dowodzenia i transportery.

j). Ikona wyjścia z planszy mapy.

U dołu mapy głównej umiejscowiono legendę.

Pod oknem powiększania znajduje się osiem cyferek. Są to znaczniki. Używa się ich do kierowania czołgami i prowadzenia działań wojennych. Znaczniki ustawia się przez naciśnięcie LMB w dowolnym miejscu okna powiększania. Pojawi się tam migająca cyferka z numerem od 1 do 8 symbolizująca pierwszy wolny znacznik. Likwiduje się go przez naciśnięcie na nim LMB w oknie powiększania. Znacznik pojawia się również na mapie głównej jako czerwony punkt. Na ekranie głównym znajduje się ikona znacznika.

Używa się jej w połączeniu z mapą. Znaczniki wyznaczają cele dla obiektów ruchomych (sprite'ów). Ustawia się je, naciskając ikonę znacznika na powierzchni planety. Wstawiony zostanie zawsze pierwszy z dostępnych i pozostanie aż do usunięcia. Można tego dokonać, naciskając ikonę znacznika LMB na tym, który chcemy zlikwidować. Wciśnięcie klawisza "D" likwiduje wszystkie znaczniki. Inną metodą wstawiania, przesuwania i usuwania znaczników jest umieszczenie żółtego kursora w wybranym miejscu i naciśnięcie klawisza od "1" do "8".

9. Ikona Finansów - wyświetla planszę informacyjną finansów. Przedstawia ona ilość towarów do sprzedaży i kupna, ilość gotówki, wysokość podatku i wartość nagród dla naukowców.

a). Podatki - ustala się tu wartość podatku dochodowego. Może on się wahać od 0 do 20% dochodu. Wartość tę zmienia się przez uaktywnienie opcji TAX RATE (stopa podatkowa) i wpisanie odpowiedniej wartości. Podatek wchodzi w życie z początkiem nowego roku i nie może być modyfikowany aż do następnego roku.

b). Nagrody dla Pracowników - aby zmienić ich wysokość, należy uaktywnić opcję RESEARCH GRANT i wpisać kwotę, o którą ma zostać podniesiona suma nagrody. Zawsze staraj się finansować badania!

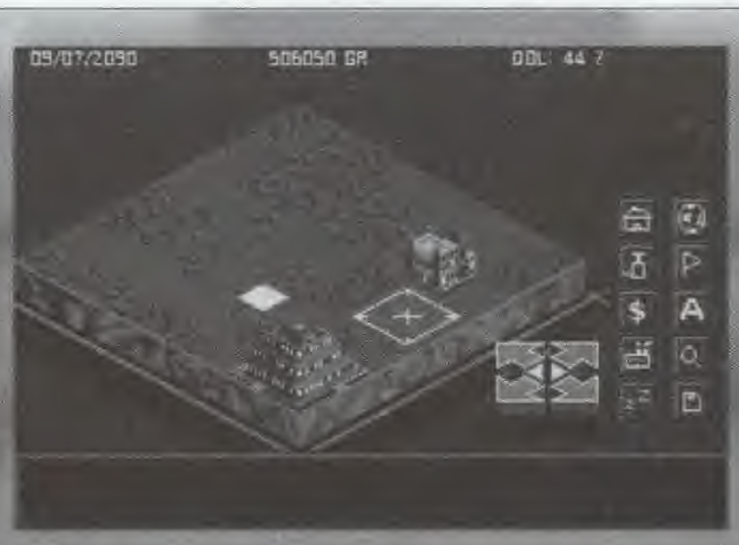
c). Handel - tabela informacyjna pokazuje nam wiele ważnych informacji dotyczących zasobów kolonii. Wymianę z sąsiednimi koloniami można prowadzić w dwojaki sposób.

Pierwszy z nich to handel automatyczny prowadzony raz w miesiącu przez komputer. Sprzedasz wówczas określony przez Ciebie procent produktów. W kolumnie CMMDR RETAINS należy zapisać, ile procent danego produktu lub surowca pragnie się zachować dla siebie. W kolumnie TRADEABLE UNITS pojawi się ilość towarów, jaka przypada na sprzedaż. Kolumna TOTAL UNITS podaje całkowitą ilość produktów w Twoich magazynach (od tej ilości liczony jest procent towarów na sprzedaż).

Pamiętaj: nigdy nie sprzedawaj więcej, niż 50% zapasów paliw, rudy, broni i żywności, gdyż rozwój kolonii jest zależny od tych materiałów. Kamienie szlachetne i urządzenia techniczne nie są używane w kolonii i możesz pozbyć się całego ich zapasu.

Oto lista towarów: paliwo (Fuel), jedzenie (Food), ruda (Ore), broń (Weapons), urządzenia techniczne (Tech Good).

Druga metoda prowadzenia wymiany, to handel samodzielny. Przenosi Cię do niego ikona pieniędzy. Prowadzić transakcje można tylko raz w miesiącu. Plansza informacyjna informuje o zasobach danego produktu (Avail Units), jego cenie (Price) oraz podaży (Supply) i popycie (Demand) na dany towar. Aby sprzedać lub kupić wybrany towar, naciśnij na jego ikonę, następnie użyj opcji SELL (sprzedaż) lub BUY (kupno) i podaj ilość przeznaczoną do transakcji. Po zakończeniu operacji pojawi się uaktualniona plansza informacyjna. Jeśli bardzo potrzebujesz jakiegoś towaru, a nie masz miejsca w magazynie na jego przechowanie, to możesz coś z magazynu wyrzucić (opcja DUMP). Uwaga: wyrzucony materiał ulega zniszczeniu.



10. Ikona Doradców - jej uaktywnienie wywołuje ekran z sześcioma doradcami, którzy zdadzą Ci relacje o sytuacji kolonii. Gdy wybierzesz jednego z nich pojawią się dwie plansze. Pierwsza przedstawia zdjęcie doradcy i jego charakterystykę, druga natomiast zawiera szczegóły raportu. Aby opuścić raport, wystarczy nacisnąć mysz w dowolnym miejscu. Jeśli chcesz opuścić tę planszę, naciśnij na przestrzeń pomiędzy nimi.

Oto Twoi doradcy:

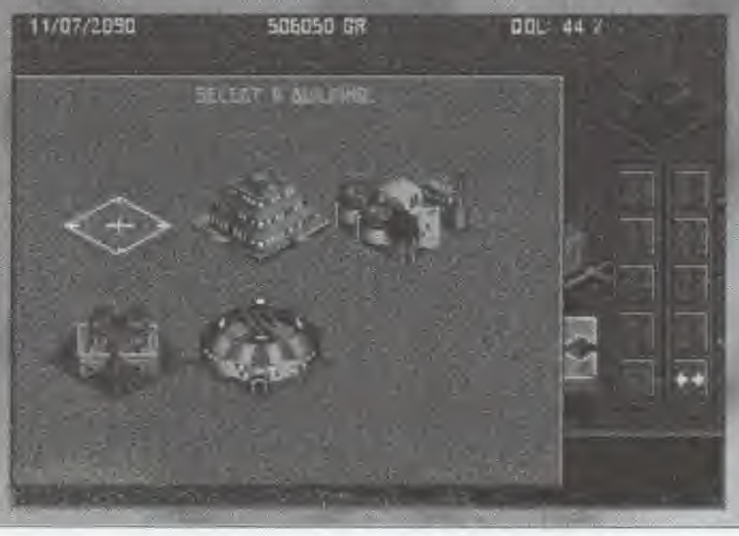
a). Naczelny Psychiatra (Senior Psychiatrist) - informuje Cię o stanie poszczególnych grup ludności (medyków, techników, naukowców, itp). Podaje także informacje dotyczące aktualnego poziomu urodzin, sumy urodzin i zgonów z zeszłego miesiąca, ilości przestępstw oraz nastrojów panujących w kolonii. Przedstawia również stopień zaludnienia (ilość ludzi do ilości mieszkań). Jeśli wskaźnik ten wynosi ponad 100%, wówczas masz w kolonii bezdomnych.

b). Zarządca (Colony Administrator) - informuje Cię o stanie powietrza, jedzenia, paliwa, energii i rud. Pokazuje, ile produktów zostało obecnie zmagazynowanych, ile wyprodukowano w poprzednim miesiącu i jaki jest stopień ich zużycia w ostatnim miesiącu i roku. Pamiętaj o tym, aby miesięczna produkcja zaspokajała przynajmniej potrzeby w tym okresie.

c). Dyrektor do spraw badań (Head of Research) - informuje o stanie badań, ilości laboratoriów, naukowcach i sumie pieniędzy przeznaczonych na prace badawcze.

d). Naczelny inżynier (Civil Engineer) - odpowiada za stan budynków w kolonii.

e). Doradca finansowy (Financial Consultant) - pokazuje dane o miesięcznych oraz rocznych przychodach i wydatkach kolonii. Istnieją trzy źródła pozyskiwania pieniędzy:



- subsydia (Colony Support Grant) czyli przyznawana przez pierwsze lata pomoc rządowa;
- nadwyżki z handlu (Trade);
- podatek dochodowy (Income Tax).

f). Doradca wojskowy (Supreme Commander) - informuje o ilości i typach statków kosmicznych i czołgów oraz o liczbie jednostek stacjonarnych, a także pokazuje jaka jest Twoja efektywność w walce.

11. Ikona przemysłu - jej uaktywnienie powoduje wyświetlenie planszy informacyjnej przemysłu. Zawiera ona wiele istotnych informacji. Pierwsza z nich to ilość techników zatrudnionych w różnych gałęziach przemysłu (TECH). Dalej, maksymalna liczba techników mogących pracować w danej gałęzi (MAX TECH) oraz liczba techników, którą chcesz zatrudniać w każdej gałęzi (REQD TECH). Ponadto pojawia się liczba odwierciedlająca ilość wolnych miejsc w zakładach pracy (VAC). Jest to ilość techników, jaką chcesz zatrudnić w danej gałęzi minus obecnie pracujący w niej koloniści. Kolejny wskaźnik to suma produkcji danej gałęzi (MONTH PROD). Pamiętaj, że im więcej zatrudniasz techników, tym większa wydajność Twoich zakładów, ale jednocześnie mniejsza liczba kolonistów mogących brać udział w innych przedsięwzięciach, np. przy budowach. Pod koniec miesiąca wszystkie wyprodukowane przedmioty przenoszone są do magazynów. Aby zwiększyć liczbę zatrudnionych techników, należy nacisnąć LMB na wybranej cyfrze w kolumnie REQD TECH i wpisać nową wartość. Po kilku miesiącach zaczną napływać ochotnicy - wartość TECH wzrośnie, a wartość VAC spadnie. Gdy zatrudnienie osiągnie założony pułap, operacja zostanie zakończona. Po rekrutacji koloniści zostają zatrudnieni w gałęzi, w której są największe braki. Aby skierować ludzi do wybranej gałęzi, można zawyżyć wskaźnik VAC przez zmianę REQD TECH.

12. Ikona Szpiegów - służy ona do gromadzenia wiadomości o obcych rasach i ich zamiarach. Po uaktywnieniu tej ikony zostanie wyświetlona plansza informacyjna szpiegów. W grze uwzględniono cztery możliwe stopnie inwigilacji zależne od wysokości funduszy przeznaczonych na tę działalność. Aby zmienić ten stopień, wystarczy przyznać większą sumę na tzw. cele operacyjne (utrzymanie szpiegów), naciskając LMB na obecnie wydawanej kwocie i dopisując liczbę, o którą chcemy zwiększyć tę kwotę. Oto możliwe stopnie inwigilacji:

- niewystarczające fundusze na szpiegowanie - brak działań wywiadowczych;
- niski poziom inwigilacji - wszelkie wiadomości są domysłami;
- normalna działalność wywiadowcza - regularnie otrzymywane rzetelne informacje;
- wysoka aktywność wywiadu - dostarczane wiadomości są częste i bardzo dokładne.

Im wyższy poziom inwigilacji, tym więcej wiadomości o otoczeniu. Oczywiście,

lepszy agent zawsze kosztuje więcej. Na planszy informacyjnej szpiegów znajduje się ostatni dostarczony raport. Istnieje też możliwość przeglądania poprzednich doniesień.

13. Ikona Dysku - jej uaktywnienie powoduje ukazanie dostępnych operacji dyskowych. Są to:
- włączanie i wyłączanie muzyki;
- formatowanie dysku ;
- zapisywanie stanu gry na dysku ;
- wczytywanie stanu gry;
- wczytywanie scenariusza ;
- szkolenie;
- wybór melodyjki w tle (tylko 1MB);
- włączanie i wyłączanie FX.

14. Ikona burzenia - pozwala na burzenie budynków.

Walka z wrogiem

Jak wiesz, Twoja kolonia nie jest jedyną, która pragnie opanować planetę. Dlatego Twoi ludzie wyposażeni są w środki obrony i ataku, przy czym walkę mogą prowadzić za pomocą jednego rodzaju broni lub kilku równocześnie. Zasadniczo środki te dzielą się na:
- stacjonarne - wieżyczki laserowe, działa plazmowe, wyrzutnie rakiet i inteligentne miny;
- ruchome - czołgi i statki kosmiczne.

Pierwsze należy umiejscowić w ten sposób, aby zmaksymalizować ich skuteczność. I tak, wyrzutnie najlepiej ustawić na obrzeżu kolonii ze względu na ich ograniczony zasięg; miny - na podejściach do bazy; wieżyczki i działka - w pewnej odległości od własnych budynków, aby każdy podjeżdżający pojazd musiał znaleźć się w zasięgu ich ognia.

Drugie mają możliwość poruszania się i automatycznie atakują wszystko, co znajdzie się w odległości trzech pól. Dobrze jest rozmieścić je na planszy tak, aby uzupełniały system obronny. Ponadto należy zachować rezerwę czołgów i statków, aby móc przerzucić je na zagrożony odcinek. Statki są szybsze i lepiej uzbrojone od czołgów.

Sterowanie czołgami.

Aby przemieścić czołg, należy nacisnąć RMB na jego sylwetce. Pojawi się informacja o jego typie i o pozostałych czołgach. Można też spotkać się z komunikatem "No Markers Aviable", który oznacza brak znaczników na planszy i brak możliwości wydawania rozkazów. Jeśli znaczniki są na planszy, to pojawią się one na mapie informacyjnej. Aby wysłać pojedynczy czołg do znacznika, naciśnij symbol tego znacznika na planszy informacyjnej, a po pojawieniu się komunikatu o wydaniu rozkazu wciśnij EXIT. Twój czołg uda się do danego punktu.

Czołgi można wysyłać również grupowo. Należy kliknąć na symbol znacznika na planszy informacyjnej, a następnie wcisnąć symbol z małą flagą lub z czołgiem znajdujące się koło opcji EXIT. Potem wpisz, ile czołgów na zostać przemieszczonych. Po naciśnięciu EXIT ruszą one w drogę.

Różnica między przyciskiem z czołgiem, a przyciskiem z flagą jest taka, że po uaktywnieniu pierwszego przemieszczą się pojazdy stojące najbliżej czołgu, na którym trzymamy kursor, a po użyciu drugiego przesuną się pojazdy ustawione najbliżej znacznika, do którego mają się udać.

Ostatni przycisk przy EXIT służy do zatrzymywania czołgu.

Sterowanie statkami kosmicznymi.

Po wybraniu statku pojawia się plansza informująca o jego typie, rodzaju i ilości paliwa oraz tzw. Hit Points. Wysyłamy statek do znacznika tak, jak czołg. Jedyną różnicą jest podjęcie decyzji o tym, czy statek ma lądować przy znaczniku, czy nie. Wyboru dokonujemy przyciskiem znajdującym się obok opcji EXIT.

Aby wylądować statkiem, który jest w drodze lub krąży nad punktem, należy wcisnąć przycisk lądowania. Następnie po uaktywnieniu opcji EXIT statek stanie i wyląduje. Jeśli nie może wylądować (np. pod spodem jest budynek), to pozostanie w powietrzu. Aby statek zatrzymał się w powietrzu, naciśnij przycisk znajdujący się pod EXIT, potem naciśnij samo EXIT i statek zawiśnie w powietrzu. Jeśli był on na ziemi, to oderwie się od niej.

Ostatni przycisk obok EXIT umożliwia Explorerowi zbudowanie pola startowego.

Aby statek mógł funkcjonować, musi mieć paliwo. Tankowanie odbywa się automatycznie, jeśli w odległości ośmiu jednostek od pola startowego znajduje się zbiornik paliwa. Taki sam zbiornik musi znajdować się obok stoczni - w przeciwnym razie statek nie będzie mógł wystartować.

Atak na miasta wroga

Po zlokalizowaniu obcego miasta można je zaatakować (poważne uszkodzenie lub całkowite unicestwienie), używając statków kosmicznych i czołgów. Kiedy pojazdy wysłane do akcji znikną z mapy, nie mogą zostać użyte do obrony własnej kolonii. Atak poprowadzi komputer - możesz przeczytać raporty o przebiegu akcji na planszy informacyjnej ikony szpiegów, natomiast stan Twoich sił inwazyjnych pokaże Doradca wojskowy. Aby wysłać statek lub czołg do miasta obcych, wywołaj jego planszę informacyjną, a następnie uaktywnij ikonę obcych miast. W przypadku czołgów musisz podać, ile z nich ma wziąć udział w ataku. Następnie naciśnij EXIT i czekaj na rezultaty.

Kilka uwag ogólnych

1. Dbaj o rozwój techniki w kolonii. Inwestuj w laboratoria i naukowców.
2. Czasami zdarzy się wypadek losowy, któremu nie możesz zapobiec.
3. Przeciwdziałaj przestępstwom. Istnieje kilka rodzajów wykroczeń. Każde ma jakieś negatywne następstwo.
- Kradzież - tracisz część funduszy.
- Morderstwo - spadają morale w kolonii.
- Terroryzm /niszczenie budynków, itp./ - ktoś jest niezadowolony z Twoich rządów, czas coś zmienić.
- Zamachy - lepiej kończ grę; koloniści wynajeli najemnika, aby Cię zlikwidował.

Gra **Utopia** jest dostępna w wersjach na komputery AMIGA i IBM PC. Dla wersji na peceta wymagana jest konfiguracja: płyta główna 286 RAM 1MB z kartą VGA lub wyżej. Dla AMIGI wymagana jest podstawowa konfiguracja A500 lub wyżej. Dla posiadaczy pamięci poniżej 1MB nie jest dostępna opcja muzyki w trakcie gry.

Jacek Ryć

Producent: Origin

Czy zastanawiałeś się kiedyś nad tym, jaki wpływ na kierunki rozwoju przemysłu rozrywkowego, a szczególnie gier komputerowych, ma polityka? Zapewne nie. No cóż, wierz mi albo nie, ale powiązania między tymi dwiema, z pozoru tak różnymi, sferami aktywności ludzkiej są znaczące.

Ot, weźmy chociażby ten prosty przykład. Nie tak dawno prezydent USA, Bill Clinton, ogłosił, iż jego borykający się z trudnościami finansowymi kraj zmuszony jest znacznie ograniczyć prowadzenie prac nad systemem tzw. "Wojen Gwiezdnych", który teoretycznie miał umożliwić przeniesienie III Wojny Światowej w przestrzeń okołoziemską. Czy wiesz, ile problemów rodzi ta wydawałoby się prosta decyzja? Czy zdajesz sobie choćby sprawę, ilu zawodowych wojskowych utraci swe marzenia o podróżach kosmicznych, nowych stanowiskach dowodzenia, szybkich awansach, no i przede wszystkim, jakże miłej sercu każdego prawdziwego żołnierza, możliwości postrzelania sobie w tak wspaniale odmiennym od ziemskiego otoczeniu - w próżni! Właśnie ci ludzie stanowić będą największy problem dla Pentagonu i prezydenta. Wszystkie te rozwiane nagle marzenia mogą sprawić, iż przeciętny oficer poczuje się niedoceniany przez środowisko, a to z kolei może wywołać u niego stan permanentnej frustracji, która chętnie przeradza się w nagłą potrzebę dowartościowania. Żołnierz taki prawdopodobnie zacznie wówczas pilnie rozglądać się za jakimś nowym celem w życiu, a u wojskowego jest to bardzo groźne zjawisko, gdyż prostą drogą prowadzi do przewrotów politycznych, zamachów stanu, ataków terrorystycznych itp. Pentagon świadom mających na horyzoncie problemów podjął odpowiednie kroki zaradcze, mające na celu znalezienie zaangażowanym w program "Gwiezdnych wojen" oficerom zajęcia - i to wcześniej, niż zrobiliby to sami. W rezultacie powstało kilka udanych symulacji walki w kosmosie, które spokojnie zajmą czas niedoszłych Zdobywców Gwiezdnych Przestworzy do chwili ogłoszenia kolejnej krucjaty w przestrzeń okołoziemską. Z całą pewnością do programów tych zaliczyć możemy takie gry, jak ***Epic***, ***X-Wing***, no i oczywiście ***Wing Commander***, który jako jedyny doczekał się kontynuacji w postaci **Wing Commander II - Vengeance of the Kilrathi**, a którą to kontynuacją chciałbym się teraz zająć.

Jak pamiętasz, część pierwsza rozgrywała się w czasie, gdy razem ze swoimi kolegami z TCS Tiger's Claw prowadziłeś uwieńczoną sukcesem walkę z flotą Kilrathi w systemie Wegi. Wszystko ma jednak swój koniec, nawet Twoje szczęście. W trakcie jednego z patrolów napotkałeś nieznane Ci obiekty, które w tajemniczy sposób znikały z ekranu twojego radaru. Myśląc, iż jest to jedynie chwilowa awaria urządzeń pokładowych nie zawiadomiłeś o tym Tiger's Claw i prowadziłeś jedynie samotne poszukiwania tych dziwnych "widm". W międzyczasie zdążyły one dostać się w pobliże Tiger's Claw i go zniszczyć. Rozpoczęto dochodzenie mające ustalić, jak doszło do katastrofy. Okazało się wówczas, że zniknął dysk z zapisem Twojego lotu. Nikt nie chciał uwierzyć w Twoją relację ze spotkania z niewidzialnymi myśliwcami wroga. Oskarżony o niedbalstwo przeniesiony zostałeś do podrzędnej stacji obronnej Caernarvon w systemie gwiezdnym Gwynedd. Twoja kariera wydawała się dobiegać końca. Na szczęście Kilrathi przygotowali następną inwazję i chwała im za to, gdyż dzięki temu uzyskałeś możliwość ponownego wejścia do akcji, a programiści z firmy **Origin** stworzenia **Wing Commander II**.

Bez wątpienia jest to chyba jeden z najlepszych dostępnych obecnie na rynku programów rozrywkowych przeznaczonych dla komputerów klasy AMIGA oraz IBM PC. Składa się na to kilka elementów. Przede wszystkim należą do nich grafika i animacja, które wręcz fizycznie przeobrażają nasz monitor w przedni wizjer myśliwca Konfederacji. Dzieje się tak, gdyż autorzy progra-

mu, poniechwaszy prób z grafikową wektorową, opracowali system tzw. bitmap. Oznacza to, iż każdy widoczny na ekranie obiekt posiada olbrzymią ilość szczegółów dających się obejrzeć z każdej odległości i z każdego punktu widzenia. Co więcej, może się on również obracać i przemieszczać we wszystkich trzech kierunkach. System ten pozwala także umieścić na ekranie olbrzymią ilość kolorów i odcieni. Wszystko to sprawia, że uczucie realności staje się naprawdę uchwytne. Jeśli dodasz się do tego odpowiednie efekty dźwiękowe w stylu wizgu przelatujących obok statków, eksplozji pocisków i digitalizowanej mowy oraz wspaniałego podkładu muzycznego (na IBM dostępnego jedynie dla posiadaczy karty dźwiękowej), to do pełni szczęścia nie trzeba będzie już chyba niczego więcej.

Na ogólną postać **Wing Commandera II** składa się pewna określona ilość misji. Jednak nie tylko one stanowią o kształcie gry. Pomiędzy nimi znajdziesz tzw. sceny interakcyjne, czyli animowane sekwencje z życia stacji Caernarvon, a później okrętu flagowego typu Concordia. Sceny te grają nie tylko rolę kolorowego przerywnika pomiędzy kolejnymi patrolami. W miarę jak gra będzie się posuwać naprzód odkryjesz, iż niektórzy ze stacjonujących na Concordii pilotów czują do Ciebie niechęć, podczas gdy inni darzą Cię zaufaniem. Wplątany zostaniesz również w kolejną nadwerężającą Twoją dobrą reputację sprawę. Najpierw podłożona na pokładzie startowym bomba omal nie doprowadzi do zniszczenia statku, później zaś w tajemniczych okolicznościach zamordowany zostanie człowiek z obsługi technicznej. Na Twoje nieszczęście obydwa te wydarzenia w jakiś sposób związane będą z Tobą, co doprowadzi niemal do zarzucenia Ci zdrady na rzecz Kilrathi. To jednak nie koniec niespodzianek. W czasie jednego z lotów patrolowych spotkasz starych znajomych - znikające myśliwce - i tak jak poprzednio, znów zginie dysk z nagraniem Twojego lotu, przez co kolejny raz nie będziesz mógł udowodnić prawdziwości swoich słów. Jak te epizody się zakończą i czy wreszcie uda Ci się wymazać piętno zdrajcy, dowiesz się sam po kilku "aktywnie" spędzonych przy komputerze godzinach.

Wing Commander II oferuje kilka rodzajów statków bojowych. Fakt, iż wszystkie one posiadają te same urządzenia pokładowe (najwyżej trochę inaczej rozmieszczone) sprawia, że nauka ich obsługi jest znacznie krótsza. Na wyposażenie kabiny myśliwca składają się więc dwa monitory, radar, wskaźniki pancerza i pól ochronnych oraz wskaźniki ilości paliwa, prędkości i naładowania kondensatorów dział.

1. Lewy monitor (nie posiada go Ferret, pierwszy statek, na którym latasz).

Funkcjonuje w dwóch przełączanych trybach pracy. Pierwszy z nich umożliwia uzyskanie informacji na temat aktualnego uzbrojenia statku (klawisze "W" i "G"), na które składa się jedno działo lub ich zespół (miotacz energii, działo laserowe, miotacz materii, działo neutronowe) oraz różnego rodzaju pociski:

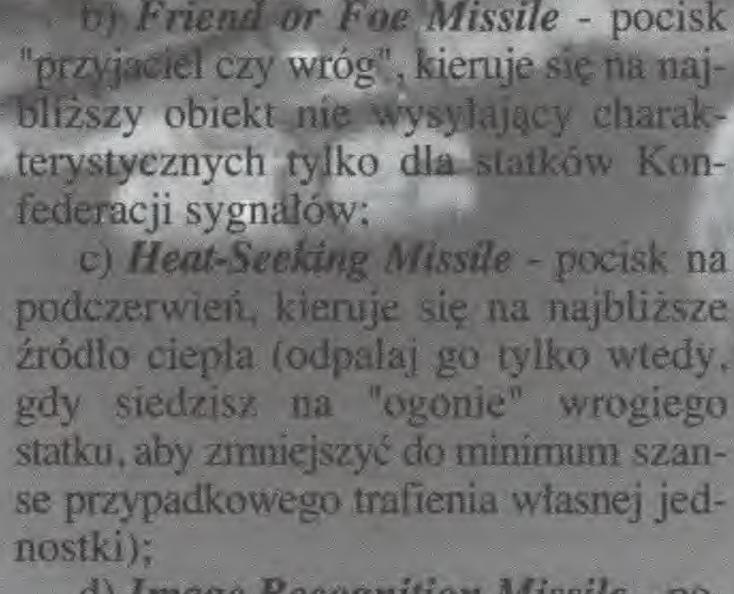
a) ***DumbMissile*** - "ślepy" pocisk, wymaga ręcznego uchwycenia celu;

b) ***Friend or Foe Missile*** - pocisk "przyjaciel czy wróg", kieruje się na najbliższy obiekt nie wysyłający charakterystycznych tylko dla statków Konfederacji sygnałów;

c) ***Heat-Seeking Missile*** - pocisk na podczerwień, kieruje się na najbliższe źródło ciepła (odpalaj go tylko wtedy, gdy siedzisz na "ogonie" wrogiego statku, aby zmniejszyć do minimum szanse przypadkowego trafienia własnej jednostki);

d) ***Image Recognition Missile*** - pocisk rozpoznający obraz, zaraz po wystrzelniu analizuje obraz znajdującej się przed nim przestrzeni rozpoznając jednostki wroga po ich kształcie, a następnie podąża w stronę najbliższego celu;

e) ***Torpedo*** - torpeda, używana praktycznie tylko do walki przeciwko ciężkim okrętom wroga, charakteryzuje się olbrzymią siłą ognia (jedna torpeda jest w stanie zniszczyć całą jednostkę), nakierowanie jej jednak zabiera ok. 20 sekund, a ponadto w czasie lotu może zostać zniszczona.



Wszystkie wyżej wymienione pociski odpala się, naciskając klawisz SPACJI.

Drugi tryb pracy monitora (klawisz "D") informuje nas o uszkodzeniach powstałych w trakcie walki. Sprawne systemy oznaczone są kolorem zielonym, zaś uszkodzone - czerwonym.

2. Prawy monitor.

Posiada trzy tryby pracy. Pierwszy z nich, celowanie (klawisz "T"), uruchamia się automatycznie, gdy w polu celownika pojawi się wrogi statek. Otrzymujesz wówczas informację o typie tej jednostki i ewentualnych poniesionych w walce z Tobą uszkodzeniach.

Tryb drugi, nawigacyjny (klawisz "N"), podaje informacje nawigacyjne i pozwala sprawdzić, jak daleko znajduje się następny cel lotu. Powtórne naciśnięcie klawisza "N" powoduje wyświetlenie na ekranie wycinka mapy kosmosu z zaznaczoną pozycją Twojego myśliwca oraz danymi lotu.

Ostatni tryb, komunikacyjny (klawisz "C"), umożliwia prowadzenie rozmów - i to zarówno z jednostkami Konfederacji, jak i ze statkami nieprzyjaciela. Jest to chyba najzabawniejszy element gry. Tuż przed walką można wymienić swoje "opinie" z pilotami Kilrathi. "I co, chcesz się zabawić koteczku?" z Twojej strony, bądź "Wyczyszczę sobie moje pazury o Twój korpus" z przeciwnej - to najczęściej spotykane wypowiedzi. Ponadto kombinacja "ALT" i "T" sprawia, iż Twój komputer pokładowy zaczyna samoistnie miotać różnego rodzaju obelgi. Jest to o tyle pożyteczne, iż czasami możesz w ten sposób odciąganąć nieprzyjacielski ogień od chronionej przez Ciebie jednostki.

Nawiązanie łączności jest niezbędne przed każdym lądowaniem, gdyż tylko w ten sposób możesz uzyskać na nie

zgodę z bazy bądź okrętu wojennego, do którego się zbliżasz.

3. Radar.

Pokazuje on jak w stosunku do Twojego myśliwca położone są inne statki. Te znajdujące się poza zewnętrznym, białym obramowaniem lecą na Twoim "ogonie", natomiast te wewnątrz środkowego okręgu możesz zobaczyć przed sobą na głównym ekranie wizyjnym. Cztery pola pomiędzy tymi dwoma okręgami odpowiadają pozycjom pojazdów będących kolejno: z prawej lub lewej "burty" oraz nad lub pod pojazdem. Czerwone punkty oznaczają myśliwce Kilrathi, niebieskie - sprzymierzeńców. Kolor pomarańczowy symbolizuje duże jednostki wroga, natomiast szary - takie same jednostki należące do Konfederacji. Szczególną uwagę należy zwracać na punkty żółte, które mogą oznaczać zarówno katapultującego się pilota, jak również nieprzyjacielski pocisk. Jeśli jest tak rzeczywiście, możesz albo próbować ucieczki, albo wystrzelić zasobnik zakłócający (chaff). Wówczas wszystkie podążające Twoim śladem wrogie pociski skierują się na niego.

4. Wskaźniki ilości paliwa oraz zużycia pól ochronnych i pancerzy.

Widoczne są na ekranie jako poziome lub pionowe linie, które w zależności od warunków lotu zmniejszają się szybciej lub wolniej. Ani paliwo (fuel), ani pola ochronne i pancerze (shields) nie podlegają w czasie misji regeneracji.

5. Prędkość.

Na ekranie umieszczone są dwa wskaźniki prędkości. Pierwszy z nich (***Set Speed***) podaje prędkość nastawioną przez gracza, którą myśliwiec stara się osiągnąć. Drugi wskazuje prędkość chwilową statku, która często różni się od prędkości nastawionej. Wynikać to może na przykład z faktu wykonywania w danej chwili głębokiego skrętu, w trakcie którego pojazd zwalnia. Prędkość reguluje się klawiszami "+" i "-" .

Ponadto klawiszem "TAB" możesz włączyć dopalacze. Twój myśliwiec gwałtownie wówczas przyspiesza, pożerając jednak olbrzymie ilości paliwa.

6. Wskaźnik naładowania miotaczy.

Pokazuje stopień zużycia energii w kondensatorach dział. Gdy obniży się on zupełnie, działa Twojego statku milkną. Stan ten trwa jednak bardzo krótko, gdyż zapasy energii w kondensatorach są cały czas odnawiane.

Jak już wspomniałem, **Wing Commander II** oferuje kilka rodzajów statków bojowych. Niestety, grający nie ma możliwości wyboru jednostki, stąd kilka początkowych lotów spędzisz w małym, słabo uzbrojonym myśliwcu typu Ferret. Dopiero w miarę przechodzenia przez kolejne etapy zaufanie dowództwa do Ciebie będzie wzrastać, w rezultacie czego otrzymasz pozwolenie na pilotowanie większych jednostek typu Sabre lub Broadsword wyposażonych dodatkowo w wieżyczki ogniowe z tyłu i po bokach (klawisze "F1"-"F4"). Statki te są wolniejsze od lekkich myśliwców, za to dysponują olbrzymią siłą ognia. Broadsword ma na przykład zamontowane na swoim pokładzie torpedy, dzięki czemu może atakować nawet statki głównych klas wroga oraz jego bazy nieosiągalne praktycznie dla pozostałych myśliwców.

Powierzone Ci misje mogą dotyczyć wielu rzeczy: uchwycenia kolejnych punktów nawigacyjnych, odnalezienia i przechwycenia pilotów ze zniszczonych statków Konfederacji, ochrony własnych jednostek przed atakami nieprzyjacielskich myśliwców, działań zaczepnych wobec dużych jednostek wroga czy wreszcie atakowania baz macierzystych Kilrathi. Obojętnie jednak jakie zadanie nie zostałoby przed Tobą postawione, umiejętność pilotażu przydzielonego Ci myśliwca jest nieodzowna. Na pewno przydałaby się tutaj możliwość odbycia wcześniejszego treningu (jak na przykład w ***X-Wingu***), gdyż bardzo szybko wchodzi się w wir gwałtownej walki. Rzadko kiedy między stronami konfliktu będą zachowane równe szanse, a mówiąc dokładniej, Twoje szanse zawsze będą mniejsze. Starcia, w których jeden myśliwiec Konfederacji atakowany jest przez co najmniej trzy statki Kilrathi, stanowią zdecydowaną większość spośród dostępnej liczby wszystkich potyczek w kosmosie. Należałoby się właściwie cieszyć, jeśli spotkasz ich tylko tylu. Już w czwartej misji masz przeciwko sobie pięć wrogich myśliwców, podczas gdy Ty jesteś zupełnie sam, a Twój malutki Ferret ma na pokładzie zamontowany tylko miotacz materii. Prawdę mówiąc, jedynym Twoim atutem jest wówczas fakt, iż myśliwce Konfederacji rozwijają z reguły większe prędkości, niż ich Kilrathiańscy przeciwnicy. Posiadają również bardzo dobre dopalacze, które w krytycznych momentach mogą uratować życie, unosząc daleko od podążających tropem myśliwca pocisków.

Podsumowując: niedoświadczonym pilotom może być na początku bardzo ciężko. Nie trzeba się jednak martwić na zapas. Szybko zdobędziesz potrzebne doświadczenie, które zresztą naprawdę Ci się przyda - zważywszy, że potem będzie jeszcze gorzej.

Wing Commander II oferuje bardzo dużą dawkę dobrej zabawy. Jest to jednak, niestety, uzależnione od klasy posiadanego komputera. Jeśli chodzi o użytkowników IBM PC, powinni dysponować przynajmniej modelem 386. Natomiast właściciele AMIGI 500 lepiej niech dadzą się namówić na coś większego, powiedzmy AMIGĘ 1200. Wszystkie komputery pracujące wolniej, niż te, które przed chwilą podałem, spowodują jedynie szybki wzrost procentowej ilości siwych włosów na głowie. **Wing Commander II** jest dużym programem zajmującym blisko 15 MB na dysku twardym i wymagającym w związku z tym komputera, który będzie w stanie uporać się z tą masą danych.

Jeśli więc Twój sprzęt odpowiada wspomnianym wyżej wymaganiom, wierz mi, trudno Ci będzie znaleźć grę dającą tyle satysfakcji, emocji i poczucia dobrze spędzonego czasu, co **Wing Commander II**.

Piotr Orcholski

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

Producent: Humongous Entertainment

Firma **Humongous Entertainment** pomyślała o najmłodszych użytkownikach komputerów, którzy znają oczywiście (lub niestety) podstawy języka angielskiego. Jej produkt, czyli gra **Putt Putt**, powstał właśnie dla tej części odbiorców, choć muszę przyznać, że również i ja z chęcią wracam do tej gry.

Fabuła **Putt Putt** jest aż nazbyt prosta. Twój bohater to mały, śmieszny samochodzik, który usłyszał w radiu, że w miasteczku ma się odbyć parada samochodów i który postanawia się do niej przyłączyć. Aby tego dokonać, musi się przede wszystkim umyć, następnie zdobyć wesoły balonik i na końcu postarać się o zwierzę-maskotkę (czyli pieska). Oczywiście, można również zmienić kolor autka, ale to kosztuje.

Moje rady: Po pierwsze, na wszelkie wydatki można zarobić, najmując się do koszenia trawy na ulicy. Po drugie, aby zdobyć balonik, należy udać się do kina i odnaleźć synka pani Airbag. Po trzecie, piesek znajduje się w jaskini na prawo od skrzyżowania. Reszty domyślisz się ze screenów, zapełniających te strony - przy tej grze to chyba nawet lepsza forma opisu.

Putt Putt przeznaczony jest na IBM PC. Proponuję uruchamianie programu na komputerach wyposażonych w kartę VGA i jakąkolwiek kartę muzyczną zgodną z Sound Blasterem. Dla tych, którzy posiadają Covoxa, miła wiadomość - grę można przerobić tak, aby działała na tym urządzeniu. Oczywiście, należy również posiadać twardy dysk, ponieważ gra jest troszkę za duża, aby zmieścić ją na dyskietce (zajmuje ponad 10 MB na twardym dysku).

Jacek Karolczak

Baby
TOYS

GAS
MOVIES

PARADE START

CAR WASH

MOVIES

CAR WASH

THE END

Producent: MicroProse

Railroad Tycoon - ta gra trafiła już do klasyki wszystkich wielbicieli gier symulacyjno-strategicznych. Niestety, ostatnio zapanowała moda na nowe rzeczy, które wcale nie muszą być lepsze. Coraz częściej zapomina się o grach starych, często dużo lepszych. Chciałbym zaprezentować jedną z takich staruszek, która przez pewien czas gościła na listach najlepszych gier. Gra ta została napisana przez dobrze znaną firmę **MicroProse** (maj 1990). Niektorzy znają ją pewnie z takich hitów, jak ***F-15***, ***F-19***, ***A-10 TANK***, ***Pirates*** czy goszcząca na listach ***Civilization***.

W **Railroad Tycoon** wcielasz się w rolę prezesa linii kolejowych, którego zadanie polega na budowaniu i rozwijaniu sieci kolejowej. Zadanie wydaje się proste. Niestety, kto spróbował, ten wie, że jest to jedna z trudniejszych gier. Ale od początku.

Grę rozpoczyna dobrze wykonana czołówka składająca się z kilku obrazków. Wśród nich znajdujemy pięciu twórców programu. Całej tej prezentacji towarzyszy świetna muzyka.

Po zachęcającym początku ukazuje się pierwsze menu. Wśród siedzących panów przy stoliku musisz wybrać tego, którym chcesz grać (począwszy od lewej - najprostszy stopień komplikacji, a skończywszy na prawej - najtrudniejszy). Później pozostanie jeszcze wybranie terenu, gdzie akcja ma się rozgrywać (może to być we wschodnich lub zachodnich Stanach, w Angli albo w Europie). Następnie ukazuje się mapa i zabezpieczenie programu. Muszę przyznać, że to ostatnie jest dość oryginalne. Mianowicie musisz nazwać lokomotywę pokazaną na ekranie. Jeżeli nawet zrobisz to źle, możesz kontynuować grę, mając jednak możliwość budowy tylko dwóch pociągów. Jeżeli odpowiesz prawidłowo, to oczywiście nie ma żadnych problemów z dostępnością pociągów. Radzę więc skorzystać z propozycji zakupu tej gry w naszym sklepie.

Na głównym ekranie centralne miejsce zajmuje mapa, na której widoczne są miasta i formy ukształtowania terenu. Na niej także będziesz budował tory kolejowe. Po prawej stronie ekranu znajduje się pomniejszona mapa terenu oraz Twoje pociągi, do których można wejść poprzez najechanie i kliknięcie myszką, tutaj także zapoznasz się ze stanem swojego majątku.

U góry ekrany znajdują się menusy, które można wywołać wciśnięciem prawego klawisza myszki. Pierwsze od lewej znajduje się menu ***GAME***. W jego skład wchodzi:

- *Game speed* - prędkość gry;
- *Train messages* - informacje o pociągach;
- *News reports* - nowości;
- *Repeat message* - powtórz ostatnią wiadomość;
- *Save game* - nagranie obecnego stanu gry;
- *Load game* - wgranie rozpoczętego scenariusza.

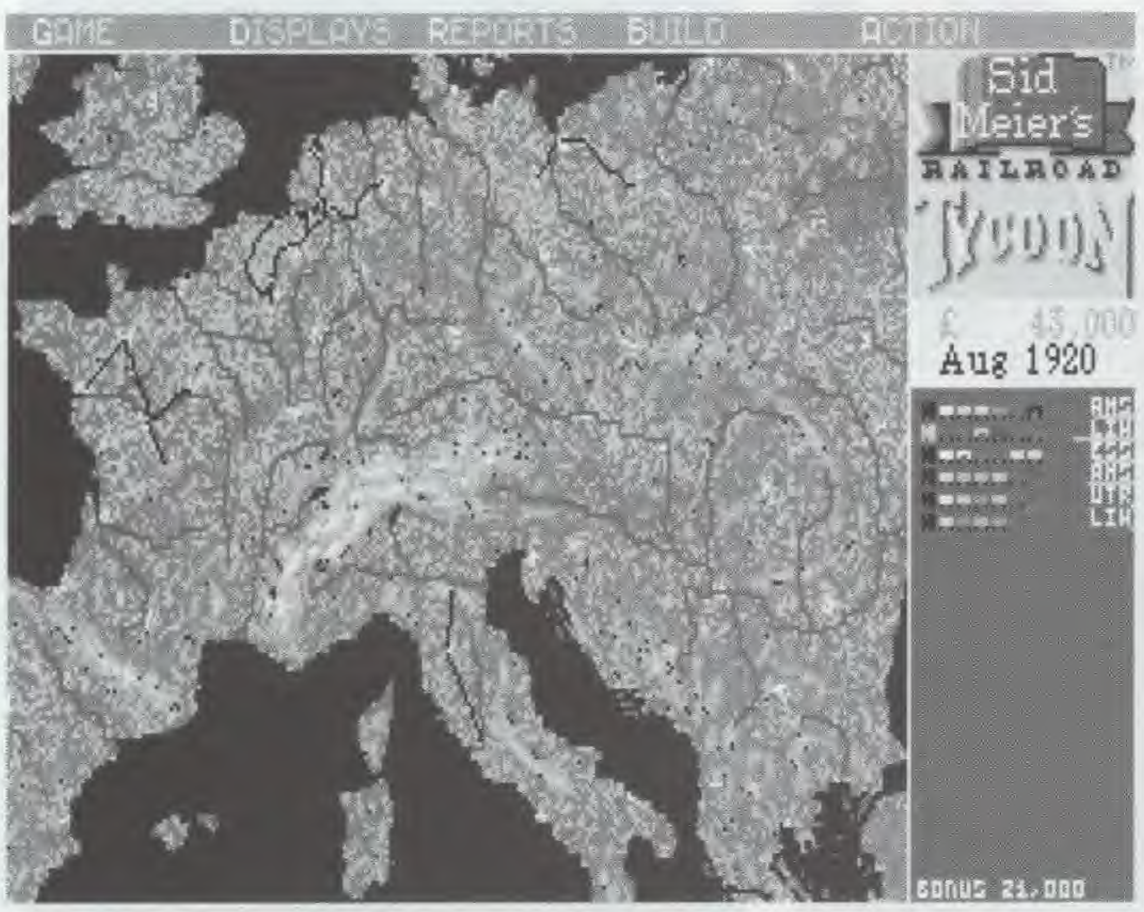
Następnym menu jest ***DISPLAYS*** informujące o szczegółach lądu, regionu etc. Tam możesz ustalić również parametry gry oraz wykorzystać przydatną opcję, jaką jest *Find city* (znajdź miasto).

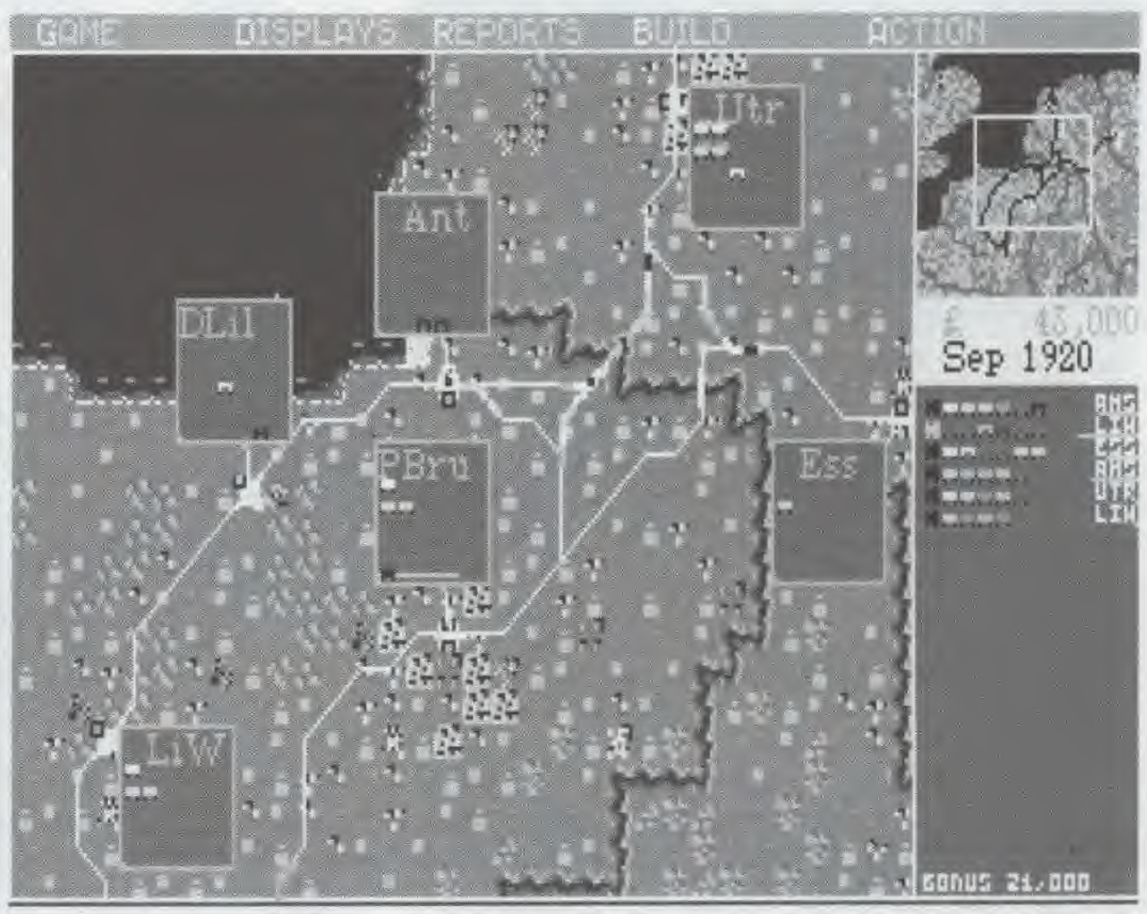
Kolejne menu to ***REPORTS***. Znajdziesz w nim:

- *Balance sheet* - informacja o Twojej operatywności jako prezesa;
- *Income statement* - informacje o przychodach i rozchodach;
- *Train income* - operatywność Twoich pociągów;
- *Stocks* - informacje o Twoich spekulacjach giełdowych;
- *Accomplishments* - informacje o miastach, nad którymi sprawujesz kontrolę;
- *Efficiency* - informacja o lądzie;
- *History* - mapka pokazująca dzieje powstawania Twoich linii kolejowych.

Przedostatnim menu jest ***BUILD***:

- *Build new train* - budowa nowego pociągu;
- *Build station* - budowa stacji;

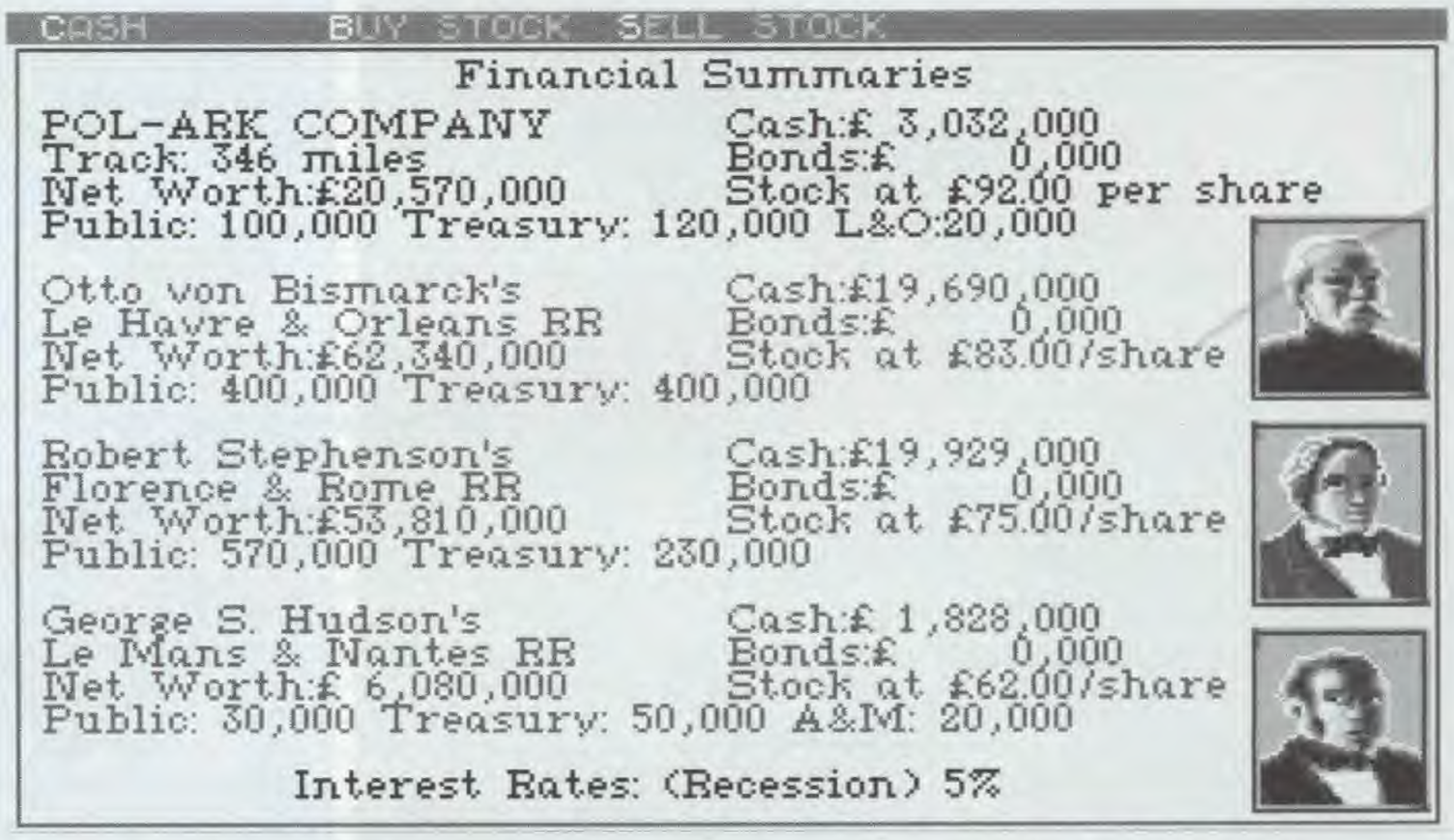




- *Build industry* - budowa fabryki;
- *Build track* - budowa torów;
- *Remove track* - jeżeli ta opcja jest zaznaczona, spowoduje to zniszczenie wybudowanego odcinka toru.

Ostatnim menu jest ***ACTION Call brooker*** (zadzwoń do maklera giełdowego). Tutaj znajdują się kolejno:

- *Cash - Sell bond* - możesz zaciągnąć pożyczkę (500);
- *Repay bond* - lub ją zwrócić w tej samej wysokości;
- *Buy stock* - tutaj możesz zakupić akcje zarówno swoje, jak i Twoich przeciwników;
- *Sell stock* - sprzedaż akcji;
- *Survey* - korzystanie z tej opcji pozwoli na dokładne zlokalizowanie Twojego położenia;
- *Name RR* - zmiana nazwy firmy;
- *Reality levels* - zmiana parametrów gry;
- *Retire* - opuszczenie gry z pokazaniem punktacji.

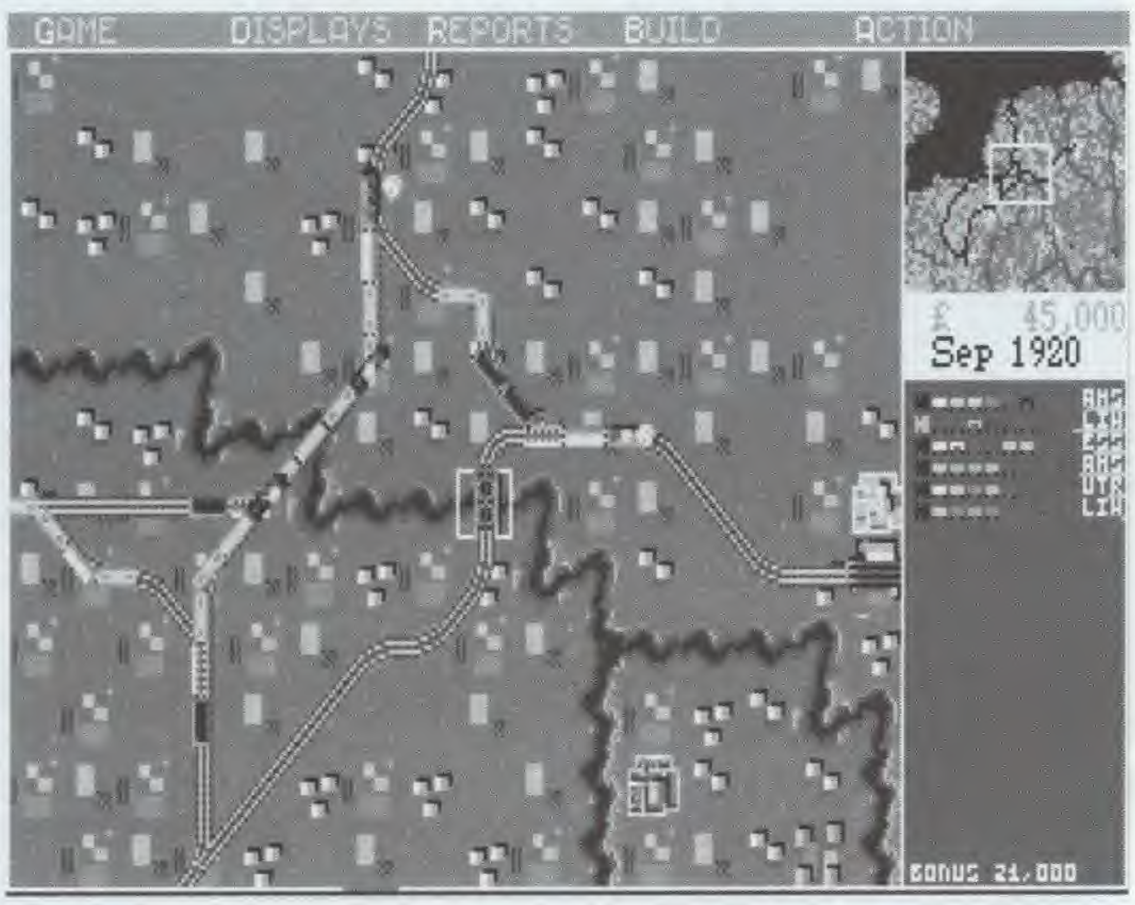


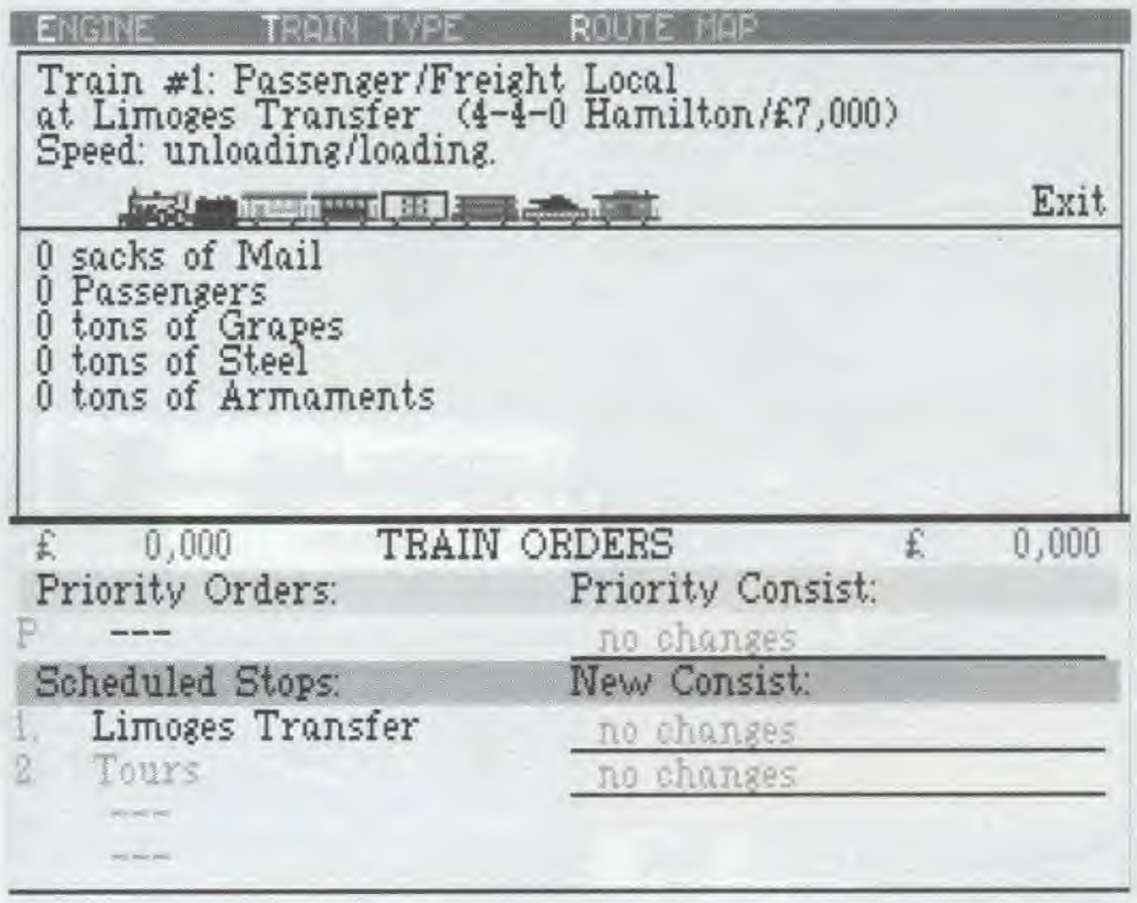
Rozpoczynając grę, masz do dyspozycji 1.000.000$ oraz 500.000$ zaciągniętego kredytu. Musisz znaleźć dwa miasta, które chcesz połączyć ze sobą linią kolejową - dokonujesz tego za pomocą kombinacji klawisza Shift i strzałki z klawiatury numerycznej. Dla posiadaczy Amigi 600 mam dobrą informację: budowa jest również możliwa za pomoca zwykłych strzałek jednak z brakiem np. góra-prawo czy lewo-dół. Kolejnym krokiem jest zbudowanie stacji. Korzystasz wtedy z opcji *Build station* i masz do wyboru kilka rodzajów stacji począwszy od najmniejszych, obejmujących niewielki teren aż do największych. Stacje musisz oczywiście budować w każdym mieście. Gdy już spełniłeś powyższe warunki, nadszedł czas, abyś zdecydował się na odpowiednią lokomotywę. Początkowo masz niewielki wybór, jednakże wraz z mijającymi latami rodzajów lokomotyw jest coraz więcej i możesz je zmieniać. Kiedy już zdecydujesz się, jakim "stalowym smokiem" będziesz jeździł, pozostanie Ci jeszcze wybór, z jakimi wagonikami ma on wyjechać z fabryki. Musisz jednak pamiętać, że im więcej wagonów, tym pociąg jest wolniejszy. Wagoniki można zmieniać w innych miastach poprzez ustawienie wagonów w mieście, z którego chcesz je zabrać. Chcąc osiągnąć jak najlepsze wyniki w grze musisz uważnie obserwować, co w danym mieście czeka na zabranie, a co Twoi klienci chcą, żeby im przywieść - za towary, których kontrahenci nie potrzebują nie otrzymasz ani grosza. Czasami będziesz miał propozycje przewożenia towaru z jednego miasta do drugiego. Wówczas pojawi się komunikat co i gdzie masz przywieźć. Za wykonanie tego zadania otrzymujesz bonus w postaci premii pieniężnej, która jest widoczna w prawym dolnym rogu ekranu. Oczywiście, wraz z Toba rywalizują inne firmy kolejowe. Musisz starać się być najlepszy. Jeżeli w danym roku uda Ci się osiągnąć najlepszy wynik, wówczas zostanie Ci zaoferowana praca. W najlepszym przypadku będzie to stanowisko Prezydenta Stanów Zjednoczonych. Staraj się również kontrolować stan akcji na giełdzie. Obserwuj, która firma prosperuje wydajnie i zaryzykuj kupno jej akcji. Jeżeli będziesz miał dużo pieniędzy możesz ją nawet wykupić. Musisz się jednak nią zająć - kazać budować nowe linie kolejowe, wspierać pieniężnie inwestycje. W przypadku gdy ktoś wykupi Twoją firmę, wówczas momentalnie wylatujesz z roboty i pozostaje Ci obejrzenie zakończenia gry. Tutaj również autorzy postarali się o oryginalny pomysł. Prezentacji wyrobów towarzyszy jakże popularna i pasująca do zakończenia gry melodia "Ogniska już dogasa blask..."

Nie będę zaprzeczał, że jest to trudna gra. Chcąc ją ukończyć trzeba przez cały czas rozsądnie gospodarować własnymi zasobami pieniężnymi, kontrolować ruchy pociągów oraz sytuację na giełdzie. Nie jest to gra na jeden wieczór. Zapewni Ci ona nieprzespane noce, ale również radość ze zwycięstwa.

Gra **Railroad Tycoon** dostępna jest na wszystkie komputery 16-bitowe.

Arkadiusz Matczyński





Fast Break

Producent: Accolade

Fast Break to obowiązkowa pozycja w domowych zbiorach programów, dla wszystkich miłośników NBA. Jest to bowiem jedna z najlepszych gier sportowych, symulujących mecz koszykówki. Taki komputerowy mecz zorganizowany jest na wzór ligi amerykańskiej, a więc składa się z czterech części. Ich czas trwania można ustalić na: trzy, sześć lub dwanaście minut. W przypadku ustawienia wariantu gry najbardziej odpowiadającego rzeczywistości czeka nas ciężka, prawie godzinna batalia. Po jej zakończeniu gracz przejawia wyraźne symptomy wycieńczenia fizycznego i nerwowego.

Można walczyć zarówno z komputerem, jak i kolegą. W ataku sterujemy tylko jednym zawodnikiem (tym, który aktualnie posiada piłkę). Pozostali są sterowani przez komputer w taki sposób, aby uzyskać jak najlepszą pozycję w przypadku podania im piłki. W obronie natomiast możemy dowolnie przełączać się pomiędzy swoimi zawodnikami tak, aby jak najskuteczniej przeszkadzać przeciwnikowi w przeprowadzeniu akcji.

Bardzo pomysłowo przedstawiono ekran gry. W przeciwieństwie do innych tego typu programów nie pokazano boiska w całości, lecz tylko jedną jego połowę, na której aktualnie toczy się mecz. Na niej zarówno atakujący, jak i broniący się ma do dyspozycji trzech zawodników. W przypadku przejęcia piłki przez obrońcę i kontrataku następuje szybka zmiana ekranu, przenosząca nas pod przeciwległy kosz. Imponująca jest gama oferowanych rzutów. Począwszy od efektownych wsadów do kosza (zwykłych oraz wykonywanych z obrotem) przez rzuty z półdystansu, aż po rzuty za 3 punkty (!). Niezwykle realistycznie przedstawia się sam moment rzutu. Nie wystarczy tylko odbić się od parkietu w odpowiednim momencie, należy również wypuścić piłkę z rąk w najwyższym punkcie wyskoku. Jeżeli się nam to nie uda, wówczas mamy niewielką szansę na zdobycie punktów. Nawet najlepsza gra w ataku bez skutecznej obrony nie da nam zwycięstwa. Także w tej dziedzinie **Fast Break** sporo nam oferuje. Obok indywidualnego krycia zawodników możemy przejmować podania, blokować rzuty, walczyć na tablicy, a nawet zbierać piłkę toczącą się po obręczy.

Po każdej części spotkania program pozwala na zapoznanie się ze skutecznością naszej drużyny. Pojawia się wówczas statystyka, dotycząca poszczególnych zawodników i informująca nas o liczbie zdobytych punktów, przechwytów, bloków itp.

Sądzę, że te informacje wystarczą, aby przyprawić każdego miłośnika gier o drżenie serca i nieodpartą chęć posiadania tego programu.

Tomasz Łoboda

SOLO FLIGHT

Producent: MicroProse

Dużo dziś mówi się o nowym obliczu firmy **MicroProse,** która dzięki takim programom, jak ***Pirates***, ***Civilization***, ***Railroad Tycoon*** czy ***Darklands*** zwycięsko wkroczyła w tematycznie zupełnie nowe dla siebie rejony gier. Mało kto dziś pamięta, że jeszcze przed wypuszczeniem na rynek złotej trójki (czyli ***F-15 Strike Eagle***, ***Silent Service*** i ***Gunship***) duet Stealay i Meier wydał program zatytułowany **Solo Flight.** Była to pierwsza i przez długi czas jedyna niemilitarna gra tej firmy.

Solo Flight to symulator lotu, w którym wcielamy się w postać pilota pocztowego. Posługując się małą, dwusilnikową awionetką, grający podejmuje się szybkiego i bezpiecznego dostarczania przesyłek pocztowych. Z pozoru sprawa wygląda bardzo prosto - żadnych wrogich myśliwców, rakiet, działek i tym podobnych elementów. Lecz praca pilota cywilnego związana jest z szeregiem innych niebezpieczeństw, o których wiernią symulację bardzo dobrze zadbali twórcy programu.

Podobnie jak i w rzeczywistości, także w **Solo Flight**, najbardziej groźnymi momentami lotu są: start i lądowanie. Oba te elementy zostały w programie przedstawione z najdrobniejszymi szczegółami. Pilot musi uważać, aby nie uszkodzić podwozia podczas kołowania, nie przegrzać silników, ustawić klapy (Flaps) pod odpowiednim kątem, podejść do lądowania z odpowiednią wysokością, szybkością poziomą i pionową. Nawet gdy uda się nam szczęśliwie posadzić samolot na pasie startowym, mogą nas jeszcze zawieść hamulce. Trudności oczekują grającego również w powietrzu. Wiatry, niski pułap chmur czy awarie przyrządów pokładowych potrafią skutecznie utrudnić życie nawet najlepszym pilotom.

Głównym celem gry jest dostarczenie pięciu przesyłek pocztowych w ramach określonego przez program czasu. Nasza firma transportowa operuje na terenie trzech amerykańskich stanów: Kansas, Colorado i Washington. Każdy z nich reprezentuje specyficzny rodzaj krajobrazu. Kansas to prawie płaskie tereny z siecią dobrze utrzymanych lotnisk. Washington reprezentuje już tereny bardziej urozmaicone, z występującymi wzniesieniami i górami. Największe wymagania stawia przed nami Colorado, z małymi lotniskami i pasmem Gór Skalistych.

Solo Flight ustępuje pod względem grafiki takim programom, jak ***Fighter Bomber*** czy ***F-18*** Interceptor, ale można go polecić wszystkim miłośnikom symulatorów, ze względu na wysoki stopień realności, z jaką oddano wszystkie elementy lotu.

Tomasz Łoboda

Giana Sisters

Producent: Armin Gessert

Na codzień Giana jest miłą i grzeczną dziewczynką. Kiedy jednak zetknie się z czarodziejskim krążkiem, następuje w niej dramatyczna zmiana - znika cała łagodność, a Giana zmienia się w nastroszoną złośnicę, która swoją głową potrafi rozbijać najtwardsze nawet skały. Zarówno w jednej, jak i drugiej postaci ma ona tylko jeden cel: znaleźć diamentowy skarb. Nim jednak to nastąpi, Giana ma do pokonania wiele niebezpiecznych krain i podziemnych labiryntów.

Giana Sisters stanowi wzorcowy przykład gry platformowej. Zgodnie z utrwalonymi standardami została ona podzielona na szereg oddzielnych etapów, po których ukończeniu gracz otrzymuje bonus zależny od czasu przejścia danej planszy. Podczas tej wędrówki oczekuje nas szereg niespodzianek i pułapek: windy, płomienie, znikające mosty i magiczne przejścia oraz cały szereg niebezpiecznych stworów (sowy, ślimaki, gigantyczne mrówki, meduzy, bąki). Nasza bohaterka nie jest jednak całkowicie bezbronna. Podczas swojej wędrówki może bowiem natknąć się na ukryte w skałach błyskawice. Pozwalają one na strzelanie do natrętów specjalnymi kulkami, powodującymi ich natychmiastową eliminację z gry. W podobny sposób znajduje się również inne pomocne w grze elementy, jak pożywienie lub symboliczne zegary. Te ostatnie są potrzebne przy szczególnie długich i niebezpiecznych etapach gry. Dzięki nim możemy bowiem dłużej przebywać na planszy, nie martwiąc się uciekającym czasem.

Grafika **Giana Sisters**, pomimo szeregu powtarzających się elementów, stoi na wysokim poziomie. Wszystkie postacie są dopracowane i dobrze animowane. Efektom dźwiękowym i oprawie muzycznej również należą się duże brawa. Uwzględniając fakt, że Giana ma do przebycia ponad 30 (!) plansz, gra ta powinna dostarczyć miłośnikom platformówek wielu wieczorów dobrej zabawy.

Tomasz Łoboda

Power Drift

Producent: Activision

Firmy **Activision** nie trzeba bliżej przedstawiać miłośnikom gier. Wystarczy wspomnieć nieśmiertelny ***River Raid***, czy wspaniały symulator lotu ***Fighter Bomber***. Tym razem programiści firmy postanowili zmierzyć się z oklepanym już tematem wyścigów samochodowych. I jak to wcześniej bywało, sprostali oni zadaniu, tworząc wspaniałą i niepowtarzalną grę.

Od samego początku rzuca się w oczy dbałość o szczegóły. Swojego zawodnika możemy wybrać spośród dwunastu różnych postaci (jest także jedna piękna sportsmenka). Mamy również do wyboru pięć torów wyścigowych. Każdy z nich posiada własny, specyficzny charakter. Począwszy od krótkich, biegnących po płaskim terenie, aż po niebezpieczne górskie serpentyny. Gdy dokonamy niezbędnych wyborów, specjalne urządzenie umieszcza naszego zawodnika w pojeździe i ustawia wśród innych samochodów. Teraz wystarczy poczekać na zielone światło i ruszamy do przodu.

Maszyna, którą kierujemy, jest dwubiegowa: LO (dla małych prędkości) i NI (dla prędkości powyżej 100-130 km/h). Przełączanie biegów odbywa się za pomocą przycisku Fire. Pozostałe funkcje joysticka są również standardowe: góra - przyspieszenie, dół - hamowanie, lewo/prawo - skręty. Gra rozpoczyna się od pierwszego wybranego przez nas toru; następne dobierane są niezależnie od nas. Aby przejść dalej należy zakończyć wyścig na medalowej pozycji, w przeciwnym razie odpadniemy z zawodów. Początkowo wszystko wydaje się łatwe, jednak z każdym następnym torem napotykamy na coraz większe trudności - znikają tablice ostrzegające przed zakrętem, a przeciwnicy stają się coraz bardziej natarczywi. Dodając do tego brak przerw pomiędzy poszczególnymi startami, naprawdę trudno jest ukończyć wszystkie pięć etapów gry.

Power Drift to jeden z najlepiej dopracowanych graficznie wyścigów na C-64. Podjeżdżając pod wzniesieniem mamy nieodpartą ochotę, aby podnieść się i zajrzeć, co nas za nim czeka. W żadnym innym tego typu programie nie spotkałem się z tak głębokim wrażeniem trójwymiarowości gry. O świetnie dobranej muzyce, zmuszającej wręcz do szybkiej jazdy, nie będę się już rozwodził. To trzeba usłyszeć i zobaczyć samemu.

Tomasz Łoboda

Gry platformowe

Powstało już tak wiele gier platformowych, że nawet doświadczony gracz może się w nich pogubić. Postanowiłem napisać ten artykuł, aby ułatwić fanom tego gatunku wybór najlepszych i najbardziej interesujących propozycji.

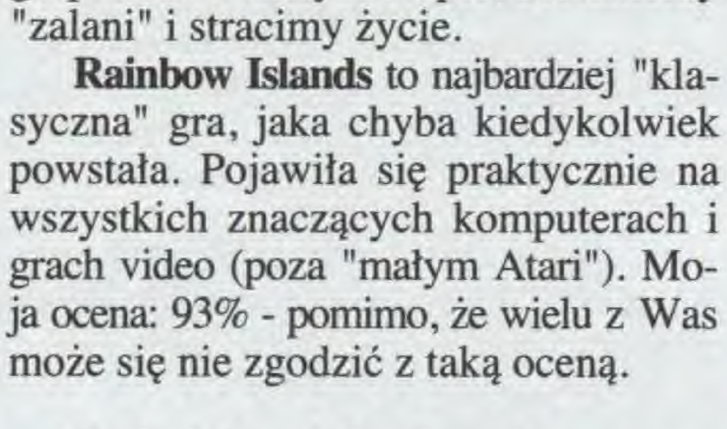
Pierwszą liczącą się platformówką jest z pewnością **Rainbow Islands**. Jako że powstała już kilka lat temu, nie posiada zabójczej grafiki ani też niesamowitego dźwięku. Od innych gier odróżnia ją natomiast jej grywalność - na tym polu "bije na głowę" większość, nawet najnowszych, platformówek (jakieś 70%).

Gra opowiada o dwóch sympatycznych braciach, Bub i Bob, którzy postanowili uwolnić Tęczowe Wyspy od mnożących się stworków, oraz uchronić krainę od powodzi, przedstawionej w tej grze jako limit czasu. Jeżeli nie zdążymy dotrzeć w porę do najwyższego punktu w danym etapie, zostaniemy "zalani" i stracimy życie.

Rainbow Islands to najbardziej "klasyczna" gra, jaka chyba kiedykolwiek powstała. Pojawiła się praktycznie na wszystkich znaczących komputerach i grach video (poza "małym Atari"). Moja ocena: 93% - pomimo, że wielu z Was może się nie zgodzić z taką oceną.

Po ***Rainbow Islands*** tysiące graczy zostało zaskoczonych serią: **James Pond 1** oraz **James Pond 2 (Robocod)**.

W pierwszej części pewna rybka ma do wykonania wiele bardzo trudnych misji. Ogólnie - genialna grafika, świetny dźwięk, duże postacie i płynna animacja oraz scrolling.



W części drugiej Robocod (pół-ryba, pół-robot) musi uratować świat przed Dr. Maybe, który ma zamiar "obdarować" dzieci swoimi pingwino-bombami (*dokładniejszy opis w ŚGK 5-6*).

Fanów serii informuję, że już wkrótce będą mogli cieszyć się trzecią częścią **James Ponda - Operation Starfish**.

Po niesamowitym sukcesie tych dwóch gier, a zwłaszcza **Robocoda**, wiele czołowych firm próbowało swoich sił w tworzeniu gier o podobnych cechach - świetna grafika (duże postacie i dopracowane, kolorowe tła), doskonałe efekty dźwiękowe (digitalizowane okrzyki), a przede wszystkim wysoka grywalność.

Powyższy standard z pewnością udało się osiągnąć firmie **Gremlin**, która wprowadziła na rynek swojego **Zoola**. Ogromna kampania reklamowa - koszulki, naklejki, lizaki (tak, tak, **Zool** jest sponsorowany przez "Chupa Chups"!) czy plakaty - zdecydowanie pomogła grze w zyskaniu popularności, prywatnie jednak sądzę, że **Zool** poradziłby sobie i bez tego.

Tutaj sprostowanie: **Zool** na początku był uważany przez wielu za zmutowaną mrówkę ninja, jednak w oryginalnej instrukcji nie ma ani słowa o takiej osobowości tytułowego bohatera. W ogóle nie jest on żadnym owadem, jak został nazwany przez jeden z popularnych magazynów poświęconych Amidze i C-64. **Zool** to po prostu ninja z wymiaru Nth.

Program jest świetnie oprawiony muzycznie i graficznie, ma bardzo wysoką grywalność i jest pełen różnych efektów specjalnych oraz niespodzianek. Jako ciekawostkę mogę przytoczyć powstanie jednego, nigdzie dotychczas nie spotykanego, efektu specjalnego - "ducha". Przed wypuszczeniem programu na rynek, miał on jeden błąd, a mianowicie za bohaterem podążała inna taka sama postać, robiąca wszystko to, co Zool, ale o dwie sekundy później. Błąd natychmiast zauważono, lecz został on uznany za bardzo interesujący efekt, tak więc programiści w pewnym stopniu przyłączyli go do gry.

Po wejściu na rynek Amigi 1200 natychmiast powstała specjalna wersja **Zoola** na ten komputer, wykorzystująca niesamowitą grafikę tej maszyny. Niedawno stworzono także wersje dla pecetów oraz Atari ST.

Druga część **Zoola** pojawi się około października, a jedną z jej cech będzie możliwość grania na dwóch graczy!

Moim zdaniem **Zool** jest najlepszą platformówką z całej plejady tego typu gier.

Również bardzo oryginalnym programem firmy **System 3** nikt nie powinien być rozczarowany. Mowa tu oczywiście o **Putty**. Postać ta jest czymś w rodzaju kulki z jakiegoś bardzo elastycznego materiału (np. gumy balonowej). Potrafi się ona rozklejać, zamieniać w naleśnik, prostować, a nawet zamieniać w różne potwory.

Dla wszystkich miłośników tej gry mam jednak złą wiadomość. Dotychczas jeszcze nie znalazłem 100% piracki wersji tej gry. Większość (o ile nie wszystkie) zawiesza się w ostatnim etapie trzeciego poziomu.

Osobiście dysponuję oryginałem, dzięki czemu mogłem ukończyć tę wspaniałą grę, i muszę stwierdzić (jakby na złość), że zabawa praktycznie zaczyna się dopiero w czwartym levelu (zamiana bohatera w różne potwory).

Istnieje podobno specjalna wersja dla A1200.

Niewątpliwie świetną grą jest także **Fire & Ice** firmy **Renegade**. Opowiada ona o sympatycznym kojocie, który zapragnął odnaleźć niebezpiecznego dla całego świata potwora, który uciekł z klatki. Wszystko w bardzo udanej grze, zarówno pod względem grafiki, jak i muzyki, która jest godna polecenia każdemu wilbicielowi platformówek.

Inną firmą przodującą w dziedzinie platformówek jest **Core Design**. Wypuściła ona trzy świetne programy: **Chuck Rock I** i **Chuck Rock II** oraz **Premiere**.

Chuck Rock I to opowieść o sympatycznym jaSKINiowcu, który postanowił uratować swą porwaną żonę.

Akcja **Chuck Rock II** toczy się w kilka lat później, kiedy Chuck Rock wraz z żoną mają już dziecko. Niestety, tym razem porwany zostaje sam Chuck Rock. Dziecko Chucka wyrusza w niebezpieczną podróż, aby uwolnić ojca.

Grafika w obu grach jest świetna, podobnie jak oprawa dźwiękowa.

Inną grą **Core Design** jest **Premiere**, w której to naszym zadaniem jest odnalezienie skradzionego filmu. Grafika tej gry jest naprawdę niesamowita, podobnie zresztą jak dźwięk, a co ważniejsze, charakteryzuje się doskonałą grywalnością.

Natomiast kolejny wytwór **Core**, **Doodlebug**, został przez wielu uznany za skazę reputacji firmy. Gra była zbyt wolna, grywalność pozostawiała wiele do życzenia. No cóż, nikt nie jest doskonały.

Dwoma innymi wartymi odnotowania grami są z pewnością **Trolls** oraz **Superfrog**.

W **Trollach** kierujemy poczynaniami sympatycznego bohatera, który powziął zamiar uratowania porwanych dzieci. Pomysł może nie najnowszy, ale wykonanie (graficzne i muzyczne) bardzo dobre. Niestety, grywalność nie jest najlepsza, i po pewnym czasie zaczyna ona ważyć na ocenie całości. A tak w ogóle, grę można właściwie ukończyć w ciągu kilku godzin i to bez większych problemów. Niestety.

Posiadaczy komputerów A1200 z pewnością ucieszy fakt, że powstała specjalna wersja **Trolls** dla tego komputera. Znacznie ulepszone zostały tła (jakby z bajki), efekty dźwiękowe oraz płynność całej gry.

W **Superfrogu** naszym zadaniem jest uratowanie księżniczki z rąk wstrętnej czarownicy, która przy okazji zamieniła nas w żabę. Po wypiciu napoju Lucozade (nie będę go tu krytykował, gdyż ma to być artykuł o grach platformowych, a nie o napojach) nasza żaba zamienia się w super-żabę i rozpoczyna długą i niebezpieczną podróż w poszukiwaniu ukochanej.

To co od razu rzuca się w oczy, to niesamowicie płynny i gładki przesuw ekranu - czegoś takiego nie widziałem jeszcze w żadnej innej grze.

Wielu ludzi stwierdziło, że jest to najlepsza gra platformowa. No coż, niestety ja się z tym nie zgadzam. Najlepszą grą platformową może być program posiadający to "coś". Warto jednak zaznaczyć, że chociaż **Superfrog** nie dorównuje grom **Zool** czy **Putty**, to jest to nadal propozycja warta polecenia zagorzałym fanom platformówek.

Oczywiście gier platformowych jest znacznie więcej, ale ani miejsce, ani czas wymieniać je wszystkie. W artykule zająłem się tylko tymi, które uważam za "kroki milowe" w dziedzinie platformówek - tak po względem technicznym, jak i rozrywkowym.

Na zakończenie przedstawiam listę 20 najlepszych (moim zdaniem) gier platformowych. Zamieszczam w niej: nazwę gry i firmy, która ją stworzyła, ocenę procentową oraz rodzaje komputerów, na jakie istnieje wersja danego programu.

Uwaga! Lista ułożona została alfabetycznie, aby uniknąć reakcji rozwścieczonych czytelników, grożących bombami za to, że ich ulubiona gra znajduje się na ostatnim miejscu. Proponuję także, aby ocenę procentową traktować z wyrozumiałością. To oczywiste, że kierowałem się własną opinią, która zresztą wcale nie musi się pokrywać z opinią Czytelników.

Szymon Grabowski

Nazwa	Firma	Ocena	Komputer
ASSASIN	TEAM 17	86%	Amiga, Atari ST, IBM PC
CHUCK ROCK I	CORE	90%	Amiga, Atari ST, IBM PC, C-64
CHUCK ROCK II	CORE	90%	Amiga, Atari ST, IBM PC
COOL WORLD	OCEAN	72%	Amiga, Atari ST, IBM PC
DOODLEBUG	CORE	71%	Amiga, Atari ST, IBM PC
FIRE & ICE	RENEGADE	91%	Amiga, Atari ST, IBM PC
JAMES POND I	MILLENIUM	90%	Amiga, Atari ST
LETHAL WEAPON	OCEAN	83%	Amiga, Amiga 1200, Atari ST, IBM PC
LIONHEART	THALION	89%	Amiga, Atari ST, IBM PC
PREMIERE	CORE	90%	Amiga, Atari ST, IBM PC
PUTTY	SYSTEM 3	94%	Amiga, Amiga 1200, Atari ST, SNES
ROBOCOD	MILLENIUM	93%	Amiga, A1200, Atari ST, SNES, Mega Drive
RAIBOW ISLAND	THE HIT SQUAD	93%	Amiga,A1200,Atari ST,C-64,Spectrum,SNES
SLEEPWALKER	OCEAN	88%	Amiga, Amiga 1200, Atari ST, IBM PC
SUPERFROG	TEAM 17	89%	Amiga, Atari ST, IBM PC
TEARAWAY THOMAS	SOUNDWARE	69%	Amiga, Atari ST
THE ADDAMS FAMILY	OCEAN	91%	Amiga, Atari ST, IBM PC, C-64
TROLLS	FLAIR	85%	Amiga, Amiga 1200, Atari ST, IBM PC
WOODY'S WORLD	GLOBAL	81%	Amiga, Atari ST, IBM PC
ZOOL	GREMLIN	98%	Amiga, Amiga 1200, Atari ST, IBM PC

TRIKI

ASSASSIN
Team 17

Bohaterem tej wspaniałej, oprawionej w niezłą grafikę platformówki przygodowej jest zawodowy morderca. Całe mnóstwo niezwykłych zdarzeń wcale nie ułatwia Twojego zadania. Aby sobie nieco uprościć życie, wpisz do tabeli najlepszych wyników poniższe hasła (jako nazwiska):

ASSASSIN
ALIEN BREED
PROJECT X
PSIONIC SYSTEMS
SUPERFROG
THE ONE AND ONLY

Uzyskane efekty mogą być ciekawe.

ATOMINO
Psygnosis

Powiązanie tych wszystkich skąplikowanych atomów za pomocą Twojego mózgu i dwóch górnych kończyn nie jest wcale takie proste. Jeżeli zwątpiłeś już w swoje siły, proponuję nie poddawać się i spróbować jeszcze raz - na pewno Ci się uda. Niemniej na wszelki wypadek podaję kody do poszczególnych etapów (ale proszę, nie nadużywaj ich):

10 - IDYLLL
20 - TAURUS
30 - NEPTUNE
40 - PHOTON
50 - PLANKTON
60 - INFERNAL
70 - FOSSIL
80 - POISON
90 - SOUP
100 - SULPHATE

AWESOME
Psygnosis

Typowa kosmiczna strzelanka. Niektórzy próbują na siłę określać ją jako dwuwymiarową "Elite", ale moim zdaniem to nie ma większego sensu. Połowa atrakcji ***Elite*** to właśnie trzeci wymiar. Resztę pozostawiam bez komentarza. Jeśli zaczyna zbyt szybko brakować Ci tarczy i nie możesz sobie dać rady ze zbyt dużą umieralnością załogi, to powinieneś na ekranie wyświetlającym cargo/energię umieścić kursor w górnym lewym rogu i wcisnąć z klawiatury "+". Dopełni to liczbę tarcz i żyć do nieskończoności.

BLOOD MONEY
Sizzlers

Rozbijanka na całego. Mimo nie najszybszego tempa, całkiem dobrze można sobie pograć. Szczególnie we dwóch graczy. Jeśli zaczyna brakować Ci/Wam ofiar Twojego/Waszego joysticka/joysticków, należy spauzować grę i wpisać po prostu:

HELP

Daje to Ci/Wam nową porcję obywateli gotowych do zarżnięcia.

CRACKDOWN
Kixx

Plazmą go! Plazmą! Całkiem miła strzelaninka, także dla dwóch graczy. Kiedy zaczyna brakować amunicji, należy spauzować grę i wcisnąć jednocześnie: "S", "M", "U", "R" i "F". Teraz wystarczy wcisnąć "1", aby uzyskać okrągłą sumkę 999 żyć lub/i "2" dla zdobycia 999 jednostek amunicji.

DALEK ATTACK
Admiral

Eksterminacja wrogich Daleków, którzy przybyli z daleka (hm...), powinna się powieść przy użyciu tego hasła (nie zapomnij o spacji między każdym słowem):

ROGER MOORE AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS

W ten sposób uzyskasz odporność na rany. Jeśli sztuczka się nie powiedzie, spróbuj zastąpić "*ROGERA MOORE*" "*JAMES BONDEM*" lub po prostu przestawić nazwiska. Niestety, upadek z dużej wysokości, choć nie skończy się dla Twojego bohatera trwałym kalectwem, może go przyprawić o śmierć.

E-MOTION
US Gold

Całkiem przyjemna kulkowa odmiana puzzli-muzzli dająca odpocząć babci i dziadkowi (gdy przeciążony mózg wnusia nie jest w stanie uknuć nowego zabawnego żartu z pinezką). Kiedy już przekroczysz próg ilości wyeksplodowanych kulek i boisz się, że za chwilę eksploduje Twój mózg, spróbuj dorwać Einsteina (tzn. w trakcie sekwencji, w której się pojawia) i wpisz:

MOONUNIT

Teraz klawisze funkcyjne pozwolą na pojedyncze lub masowe przeskakiwanie etapów:

F1 - etap do przodu
F2 - etap do tyłu
F3 - 10 etapów do przodu
F4 - 10 etapów do tyłu

FORGOTTEN WORLDS
Kixx

W zapomnianych światach swoje historie tłuką jedni zapomniani bohaterowie na karkach innych zapomnianych bohaterów. Jeśli idzie Ci jakoś słabo to tłuczenie, to na ekranie tytułowym wpisz "*ARC*" i następnie naciśnij HELP w celu uruchomienia opcji na dwóch graczy. Teraz "S" przenosi Cię wprost do sklepu, zaś "N" pozwala przeskoczyć do następnego etapu.

GHOSTBUSTERS 2
Hit Squad

Kto ma kłopoty z siłami nieczystymi, może skorzystać z następującej kombinacji: włóż dysk 2, a gdy pojawi się informacja "Insert disk 1", włóż dysk 1. To wszystko. Kiedy gra się załaduje, będzie można za pomocą klawisza "Return" przeskakiwać poszczególne etapy. Trik nie działa w życiu i gdy pojawi się Duch Klasówki, musisz sobie dać z nim radę sam.

GOLDEN AXE
Tronix

Gra jest dosyć łatwa, ale jeśli mimo wszystko nie możesz sobie dać z nią rady, spieszę z pomocą. Spróbuj grać w opcji jednego gracza z podłączonymi dwoma joystickami. Kiedy jesteś blisko śmierci, naciśnij "Fire" w drugim joysticku. W ten sposób uzyskasz 3 dodatkowe życia. Jeśli jednak i to Ci nie po-może, po załadowaniu gry, za-nim cokolwiek zrobisz, wciśnij klawisz "T" - otrzymasz jak zwykle niewykańczalne życia.

HUMANS
Mirago

Gra lemingopodobna, z tą jedynie różnicą, że lemingi zamieniono człekokształtnymi stworami. Jeśli już wyrwałeś sobie wszystkie włosy i nie pomogło Ci to w przejściu do następnego etapu, podaję poszczególne kody (lepiej późno niż wcale, he, he):

1 - DARWIN
2 - ANDIE PANDIE
3 - GET A LIFE
4 - CARLOS
5 - HOWIE
6 - MOOBLE
7 - CSL
8 - THE HUMBLE ONE
9 - PIXIE
10 - MILESTONE

INDY AND THE LAST CRUSADE
Action Game, Kixx

Indianę Jonesa znają wszyscy. Niektórzy szukają go w tej grze, ale mogą się poczuć zawiedzeni, ponieważ "transformacja" niezbyt się powiodła. Jeśli komuś znudziło się powtarzanie pewnych czynności w roli Indiany Jonesa, może spróbować następującej sztuczki. Na ekranie tytułowym należy wpisać:

IEHOVAH

Spowoduje to mrugnięcie ekranu (siła wyższa). Teraz w czasie gry "L" pozwoli na przeskakiwanie etapów, zaś "1" i "2" pozwolą na osiągnięcie poszczególnych punktów startowych w danym etapie.
Dla zdobycia nieskończonej ilości Jonesów należy wpisać w tabeli najlepszych wyników:

SILLYNAM

LETHAL WEAPON
Ocean

Komputeryzacja kinowych bohaterów w postaci platformowych zabijaków udała się chyba dość

TRIKI

znośnie. Aby numeryczna klawiatura pozwoliła Ci na wybranie dowolnego etapu, wystarczy wcisnąć jednocześnie i przytrzymać klawisze "Alt" i "F". Uwaga: posiadacze Amigi 600 mogą zapomnieć o tym triku (gdzie Wasza klawiatura numeryczna?). Ale nie martwcie się - Wasza Amiga stawia Wam po prostu wyższe wymagania...

LOTUS TURBO CHALLENGE 3
Gremlin

Jeżeli jakiś z pierwszych etapów niezbyt szczególnie przypadł Ci do gustu i nie chciałbyś tracić więcej czasu na próby jego pokonania, możesz przejechać przez grę przy pomocy zamieszczonych poniżej kodów:

1 - IYVVNVEQR-35
2 - KAZZNIKAI-45
3 - FGOLJGDAF-85
4 - MFFSRPYDU
5 - PLOTZOOPE
6 - ZKZGKJKKK-50
7 - TGGJGGTTT-63
8 - AFZYBOCJT-70
9 - JBQUKJHKA-99
10 - DASICOTET-80
11 - XDNVSEECE-85
12 - QDSCJVERT
13 - SKGYXXXXK-57
14 - YKGJWVNAK-92
15 - WJMEGMEQH-60

NEVERMIND
Sizzlers

Bardzo ciekawe trójwymiarowe puzzle-muzzle z udziałem głównego aktora, którym jesteś oczywiście Ty. Jeśli nie starcza Ci jednak konceptu do przejścia do dalszych etapów, powinieneś wpisać na ekranie tytułowym:

328GTS

Pojawi się wtedy na ekranie informacja: "Cheat now on, Steve". W czasie gry prawy klawisz myszy (RMB) umożliwi przeskakiwanie etapów.

PP HAMMER
Global

Jeżeli nie możesz znaleźć wyjścia z ciemnych podziemi Egiptu lub innego miejsca skorzystaj z kodów do niektórych etapów:

5 - AWHATGBH
10 - TIWVGWIE
15 - ICFJJJEB
20 - SSVJECRV
25 - DFDGRTUS
30 - RVJBTFHH
35 - CICBGWVE
40 - RBHGJICB
45 - BRAEEBIV
50 - JEFHRSDS

ROAD RASH
Electronic Arts

Jeśli chcesz rozbijać motocykle (niekoniecznie Twoich przeciwników) na wyższych poziomach, możesz skorzystać z kodów:

Panda 600 - 00000 00j00 102VS 21JUD
Banzai 750 - 00000 00J01 113BT 22KDP
Kamikaze 750 - 00000 00S20 117H5 33UV1
Ferruci 850 - 00000 01420 019G5 457VO
Diabolo 1000 - 00000 01S90 10EGJ 576IK
Shuriken 1000 - 00000 01421 109G5 448VN

STORM LORD
Howson

Gra ta oferuje fantastyczne grafiki wprost ze Świata-Nie-Z-Tej-Ziemi. Oczywiście jedną z głównych ról grasz Ty sam. Wpisanie "DRAGONBRIDGE" przed wystartowaniem gry umożliwi Ci w jej trakcie (po spauzowaniu) przejście do etapu dla zaawansowanych przy pomocy klawisza "L".

STRIDER
Kixx

Kto spadnie, ten kiep. Wystarczy spauzować grę i jednocześnie wcisnąć i przytrzymać: "Help", lewy "Shift" oraz "1". Po ponownym uaktywnieniu gry:
1-5 - przenoszenie do odpowiedniego etapu.
F1-F5 - przeskakiwanie do poszczególnych punktów startowych na danym etapie.

SWITCHBLADE
Kixx

Warto sobie tę platformówkę zmapować, bo można sie całkiem nieźle zakałapućkać. Oczywiście, co wytrwalsi nauczą się jej na pamięć. Dla skokerów (tzn. tych, którzy przeskakują etapy) mam odpowiednie imię do wpisania w tabelę najlepszych wyników: "POOKY" (mało wybredna nazwa - czy wiecie, że POKE pochodzi od POKEra, he, he) - cyfry "1"-"5" umożliwią Ci skakanie przez etapy. Wiwat skokerzy!

THUNDER BLADE
Kixx

Widok z góry - dalej lecisz sam. Możesz strzelać, choć działka Twojego helikoptera nie mają wcale zamiaru się przegrzewać. Poniżej podajemy kody do poszczególnych etapów:

2 - RECOVERY
3 - ALOYSIUS
4 - ANDERSON

TIME MACHINE
Activision

Podróże po innych czasach są czasami niezwykle interesujące. Może jednak tylko dla Ciebie? Może za oknem czeka fajny kawałek podwórka, który warto byłoby odwiedzić? Może spacer po parku nie różni się niczym od podróży w czasie. Oczywiście, jest jedna "mała" różnica: w prawdziwym świecie Twoje życie jest dosyć łatwo wykańczalne. Dla uzyskania nieśmiertelności wpisz do tabeli najlepszych wyników:

DIZZY

VIGILANTE
Kixx

Gra dla tego, kto chce kogoś zakopać na całego. Jeśli jednak to Ty jesteś zakopywany, możesz wpisać do tabeli najlepszych wyników: "GREEN CRYSTAL". Teraz w czasie gry "F1" będzie dodawało Ci życia (do zakopania), zaś "F8" pozwoli przeskoczyć tam, gdzie kopie się lepiej.

VOYAGER
Hit Squad

Stajesz się poszukiwaczem czegoś w trójwymiarowym świecie (czego, do cholery?). Gra została wyposażona w specjalne menu dla tych, którzy szukają. Aby do niego dojść, wystarczy wpisać na ekranie wyboru opcji:

WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR
Ocean

Nie dość, że gra polega na niewybrednym biciu po mordzie i że została zrobiona poniżej poziomu, to jeszcze jest tak łatwa, że aż nie chce się w nią grać. Jeśli jednak uparłeś się, żeby ją ukończyć, to po prostu wciśnij F10 w trakcie gry, a Twoi oponenci zostaną zmrożeni siłą Twojej reakcji. Pamiętaj jednak, że jeśli ich znokautujesz, to oni, biedacy, już nie wstaną.

XENON 2
Imageworks/Renegade

"Ciągłym ogniem! Ciągłym! Uważaj, z lewej strony Zielony Strzelający!" - Komu znudziły się już takie krzyki, może zastosować ruską metodę: wystarczy wpisać (po spauzowaniu) "RUSSIAN AIR" i już można za pomocą "N" przeskakiwać do kolejnych etapów.

XYBOTS
Respray

Jeśli ktoś zbyt często gubi się w tej trójwymiarowej strzelaninie, powinien ochrzcić się jako "ALF" i to imię wpisać do tabeli najlepszych wyników. W następnej grze na pewno zaprocentuje mu to nieśmiertelnością.

Z-OUT
Kixx

Czy ta grafika nie jest zbyt dobra, by tylko latać i strzelać? W czasie gry wciśnij i przytrzymaj "J". "1"-"8" pozwolą Ci przeskoczyć do odpowiedniego etapu. Wciśnij i jednocześnie przytrzymaj "J" oraz "K", a otrzymasz niewykańczalne życia. Poza tym, pamiętaj, że we dwójkę raźniej.

Wasz Tomasz

PS. Powyższe triki są przeznaczone dla **Amigi**, choć można je sprawdzić na innych komputerach.

Swapping - gry, programy, moduły, dema na amigę. Wystarczy spis swoich dysków, koperta + znaczek, a odpowiedź na drugi dzień. **Arkadiusz Matczynski, P.O.BOX 6, 85-791 Bydgoszcz 32.**

Sprzedam Amigę 600 (gwarancja do maja 94 r.) za około 6 mln zł lub zamienię na Amigę 1200 z rozsądną dopłatą. **Arkadiusz Matczyński P.O.BOX 6, 85-791 Bydgoszcz 32.**

Wymienię programy na Amigę 500 oraz oryginalną grę "Larry 1" (SCI) na inną (lub sprzedam, cena 300 tys. zł). **Tadeusz Nasiadka, 59-300 Lublin, tel. 422-226.**

Kupię "Świat Gier Komputerowych" nr 1/93. **Mariusz Panczar, ul. Lwowska 92, 33-300 Nowy Sącz, tel. 258-81.**

Sprzedam Commodore 64, magnetofon, 2 joysticki, osłonę klawiatury, 15 kaset, "Black Box" (turbo) i instrukcję. Cena ok. 1,5 mln zł. **Marcin Janiszewski, ul. Ożarowska 42, 05-850 Ożarów Mazowiecki.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 w celu wymiany doświadczeń i programów. Kupię dysk twardy 120 MB do A1200. **Adrian Piórko, ul. Płoki 277, 32-543 Myślachowice (woj. katowickie).**

Sprzedam Atari 65 XE, interface do magnetofonu, joystick, kasety, literatura. Cena 1 mln zł. **Jan Siedlanowski, ul. Wyszyńskiego 50/4, 21-350 Międzyrzec Podlaski, tel. (080) 71-49-61 (po godz. 16-tej).**

Sprzedam Amstrada CPC 464, 100 gier, joystick, pistolet, pudełko na kasety, literaturę. **Cena ok. 1,3 mln zł. Katarzyna Kowol, ul. T. Kościuszki 57/7, 40-047 Katowice.**

Sprzedam nowy monitor kolorowy Philips CM8833-2 do Amigi, C-64, Atari. Cena 4,3 mln zł. Sprzedam również modulator TV do Amigi. Cena 300 tys. zł. **Piotr Hęciński, ul. Arnsberska 30, 46-300 Olesno, tel. 32-18.**

Kupię monitor Philips (kolorowy) do Amigi. Wymienię gry na Amigę 500. Kupię orygnalną grę "Ishar 1". **Marek Weczerek, ul. Kamionki 53, 44-295 Lyski (woj. katowickie).**

Wymienię gry i programy użytkowe na PC (tylko 3.5"). Kupię "Secret Service" numery 1-3 i "Świat Gier" numery 1-2. **Dariusz Woźniak, ul. Kruczkowskiego 32, 05-070 Sulejówek.**

Sprzedam Timex 2048, joystick, magnetofon firmowy, 5 kaset. Cena ok. 1,1 mln zł. **Marek Konieczny, ul. Spokojna 7b, 63-900 Rawicz, tel. (45) 29-86.**

Sprzedam C-64C, stację 1541-2, magnetofon, "Final 3", "Black Box v.4", kasety, dyskietki z pudełkiem. Cena 3,9 mln zł. **Radosław Gruba, ul. Wiśniowa 12/23, 53-137 Wrocław, tel. 67-44-23.**

Sprzedam C-64C, magnetofon, cartridge "X", joystick, gry na kasetach. Cena 1,5 mln zł. **Jacek Górecki, ul. Ogrodowa 2/27, 11-200 Bartoszyce, tel. 32-53.**

Sprzedam monitor kolorowy EGA (Epson) i kartę EGA. Cena 2,5 mln zł. **Piotr Piekarek, ul. Służby Polsce 2/48, 02-784 Warszawa, tel. 641-21-56.**

Sprzedam: Amigę 500 (1MB), pokrywę, 2 joystiki, monitor 1084S, filtr RCS, ok. 140 dysków. Cena 9,5 mln zł. **Konrad Mrugacz, ul. Borsucza 3/36, 30-408 Kraków, tel. 66-99-99.**

Sprzedam Atari 65XE, 30 kaset, CA 12, literaturę, turbo 2000, joystick, czasopisma. Cena 1,5 mln zł. **Bartek Wzorek, ul. Lubelska 43, 44-164 Gliwice, tel. (032) 38-87-22 (dzwonię wieczorem).**

Sprzedam oryginalne gry: "Larry 2" (100 tys. zł), "Hugo 2" (120 tys. zł.), "Electro Body" (100 tys. zł.). Kupię gry: "Prince of Persia 2", "Prehistorik 2", "King Quest 6". **Krzysztof Konderko, ul. Szeroka 1, 05-230 Kobyłka.**

Kupię "Top Secret" numery 1-5. **Marcin Pancewicz, ul. Spółdzielców 6/19, 30-682 Kraków, tel. 55-56-87.**

Tanio sprzedam (razem lub osobno): Atari 65XE (ok. 1.5 mln. zł.), stację LDW2000 (ok. 1,5 mln zł.) z dyskietkami (oryginalne gry oraz puste dyskietki). **Rafał Ustowski, ul. Kmieca 17, 80-279 Gdańsk-Wrzeszcz, tel. 41-77-50.**

Sprzedam Commodore C-64 + magnetofon + joystick + gry + programy + literatura. Cena ok. 1,6 mln zł. **P. Spodzieja, ul. Kościuczyka 10/1, 40-750 Katowice.**

Sprzedam: IBM PC/AT 16 MHz, karta color VGA, kolorowy monitor 14", 2 stacje dysków (1.2 i 1.44 MB), HDD 44 MB, MS-DOS 6, Norton C. 4.0, Windows 3.1, mysz. Cena 9 mln zł. (dodatkowo z drukarką LC-10 color - 12 mln zł). **Remigiusz Kordya, ul. Kraszewskiego 152, 33-380 Krynica, tel. (0135) 50-91 (po południu).**

Sprzedam drukarkę LC-10C kompatybilną z C-64/128 + programy. Mało używana. Cena 1.8 mln. zł. **Piotr Dacko, ul. Widok 7/6, 70-773 Szczecin, tel. 613-030.**

Sprzedam Amigę 500 z 2.3 MB pamięci za 5 mln zł. 250 dysków (4 mln zł). Gry, programy użytkowe. **Stawski Grzegorz, ul. Szosa Wąbrzewska 25, 87-400 Golub-Dobrzyń, tel. 34-15.**

Sprzedam Atari 800 XE, magnetofon NXC 12, cartridge i 30 kaset za 1 mln zł. **Marcin Bystrzycki, ul. Mieszka 2/23, 63-300 Pleszew.**

Sprzedam Atari 130 XE, stację dysków CA 2001, 40 dyskietek, magnetofon XC 12, pokrywę, 2 joysticki. Cena ok. 2,8 mln zł. **Arek Szałejko, ul. Gizewiusza 20/6, 14-100 Ostróda.**

Sprzedam czasopisma: "Sekret Service" po 14 tys. zł (numery 02, 03, 04) za egzemplarz oraz "Top Sekret" nr 16/3 za 15 tys. zł. **Wójcik Mariusz, ul. Malczewskiego 10/11, 11-040 Dobre Miasto, tel. 161-681.**

Sprzedam Amigę 500 (1991) z 1 MB, myszą, podkładką, modulatorem TV, dwoma joystickami, 100 dyskami i dwoma pudełkami. Cena 6 mln zł. **Dominik Kita, ul. Sucharskiego 21b/10, 81-157 Gdynia, tel. (058) 25-28-00.**

Sprzedam programy IBM (10000 za dysk), Covox (interface muzyczny) za 50 tys. zł, dyski HD 5.25" (formatowane) za 10 tys. zł. **Cezary Noweta, ul Łąkowa 19/21, 90-554 Łódź, tel. 37-17-28.**

Sprzedam Commodore C-64 z magnetofonem, joystickiem, 20 kasetami. Cena 2 mln zł. **Artur Murawski, ul. Kragujewca 13/3, 85-863 Bydgoszcz, tel. 61-84-83.**

Sprzedam Atari 65 XE, magnetofon turbo, monitor (zielony). Cena 2 mln zł. Sprzedam gry na Amigę (6 tys. zł za dysk). **Krzysztof Żymła, ul. Hallera 28, 44-200 Rybnik, tel. 23-701.**

Sprzedam czasopisma "Top Secret", numery od 6 do 16. Cena jednego egzemplarza - 20 tys. zł (z kosztem wysyłki). **Paweł Wiernik, ul. Traugutta 3a/3, 66-400 Gorzów Wielkopolski, tel. 323-098.**

Sprzedam czasopisma: "Top Secret" 3, 12, 13, 14, 15 (12 tys. sztuka), "Amiga Action" 8, 9 z 1991 roku (po 45 tys. zł), "Bajtek" 1, 3, 4, 7, 9, 10 z 1991 roku (po 7 tys. zł.). **Jacek Zbudniewek, ul. Orkana 10/25, 96-100 Skierniewice, tel. 773-00.**

Sprzedam C-64, magnetofon, "Black Box v.4", 2 joysticki, literaturę oraz ponad 400 gier. Cena 2 mln. zł. **Łukasz Gładki, ul. Wolności 31/6, 66-500 Strzelce Krajeckie, tel. 826.**

Sprzedam gry typu Nintendo wraz z sześcioma cartridge za 1,5 mln zł. Stan bardzo dobry. **Marcin Laska, ul. Mazowiecka 9, 96-100 Skierniewice, tel. 27-80.**

Sprzedam Amigę 500 (listopad 1991) + 0.5 MB (A502) z przełącznikiem Chip/Fast za ok. 4,2 mln zł. **Włodzimierz Przyłębski, 62-592 Wysoki, tel. 30.**

Sprzedam monitor kolorowy Commodore 1084S. Cena: 5 mln zł. **Andrzej Knopiński, ul. Komuny Paryskiej 12b/3, 63-400 Ostrów Wielkopolski.**

Sprzedam Atari 130 XE z magnetofonem CA12 oraz 10 kaset. Cena 2 mln zł. **Paweł Zawal, ul. Poniatowskiego 22/11, 72-200 Nowogard, tel. 21-418.**

Sprzedam C-64, magnetofon, pokrywę, "Black Box v.8", oprogramowanie (ok. 550 gier). Cena: 1,3 mln zł. **Rafał Piasecki, ul. Kolumba 60/15, 70-035 Szczecin.**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę (IPS): "Civilization" (za 350 tys. zł), "Tycoon" (za 300 tys. zł). Komplet za 575 tys. zł. Kupię sampler. **Michał Pałkowski, ul. Batorego 590/6, 65-735 Zielona Góra, tel. (868) 729-38.**

Pilnie sprzedam C-64, stację dysków 1541-2, monitor, 60 dyskietek, joystick, literaturę. Cena: 4 mln zł. **Michał Kowalczyk, ul. Tomcia Palucha 10/1, 02-495 Warszawa, tel. 662-29-84 (dzwonię po godz. 16).**

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata
zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł .....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata
zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł .....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata
zł .....

podpis przyjmującego

AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę. Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo, w którym ma się ukazać ogłoszenie:

* AMIGOWIEC
* Świat Gier Komputerowych

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata
zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł .....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata
zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł .....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata
zł .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:
1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną lub roczną prenumeratę ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

Można również zamówić w SKLEPIE ŚGK wybraną pozycję (program lub grę). Listę propozycji drukujemy na odwrocie plakatu, na stronach 31 i 34.

Odcinek dla BANKU

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:

Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:

Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:
1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpoczynać.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj. 138.000,- za 6 wydań lub 276.000,- za 12 wydań.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Commodore

7-8/1993

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 20.000 zł

TEN
ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
60 tys. zł

Swoje zamówienie
wyślij na adres:

ALFIN
sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28-79-20
fax 22-64-03